平成5年6月1日第三種郵便物認可 1993年6月25日発行（毎月第2第4金曜日発行）第1巻第10号通巻10号

GBゼルダ&スーパースコープ

新作・ドラクエI・II/Jリーグ/F1サーカス

電撃スーパーファミコン

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

ストリートファイターIIターボ

◉ターボになってここが変わった
◉ターボ12ファイター完全ファイル

大攻略
ファイナルファイト2
スーパーフォーメーションサッカー2
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

聖剣伝説2

◉3人の主人公の㊙情報公開

復活
マリオ コレクション & 新 桃太郎伝説

対談
宮本 茂 V.S. さくまあきら

初夏の4コマスペシャル
魍魎戦記 MADARA 摩陀羅
◉早送り4コマ◉SFC版『2』㊙情報

付録
100ページ 人気ゲーム4コマ+ギャグ
電撃スーパーコミック
オウガ/女神転生/ゼルダ/メタマほか

No.10
6月25日号
定価490円

© 1993 TONG KING SHOW

スーパーファミコン®

ヨッシーのクッキー

7月9日(金)発売決定
定価6,600円(税別)

© 1993 BPS ©1992, 1993 Nintendo LICENSED BY NINTENDO Original design by Home Data Corp.

3つのモードで楽しさパワーアップ。

●アクションモード ●対戦モード ●パズルモード

同じクッキーをそろえて消していくおなじみの基本ゲームから、友達との楽しい対戦ができるVSモード。さらにじっくり頭をつかうパズルモードも加え、だれをも夢中にしてしまうスーパーファミコン版の新登場。

BPS情報局通信

ちょっと間があいちゃったけどその間にもどんどん応募は来て予想を超える応募者数と25面の999点に一同びっくりしているんだ。というわけで全員の名前は無理だけど最終結果順に紙面の許すかぎり載せていくよ。菊川崇一くんおめでとう最高点です。尾崎夏子、庄司弘之、水田孝信、山田誠、奥村和久、本橋博之、松井龍一、鈴木俊久、前田公、島田真司、加茂川ユリ、伊能康祐、高畑和恵、渡辺ゆうき、森田力、野口広宣、無理してもう一人宮原悠、これ以上はダメだごめんねおめでとう。

株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX TEL.045-472-5815
ユーザーサポート受付 TEL.045-931-0151

▲
画面切り替えナシに、
そのままバトルに突入。

リングコマンドを開いて、
じっくり戦略を練る。
▼

SQUARESOFT 株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6

SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

RPG、動く。

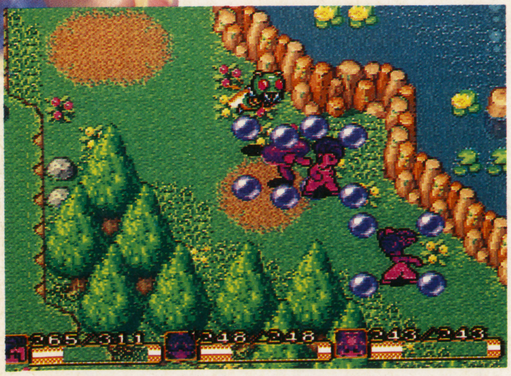
▲
連射は無用。
力をためて必殺技を出せ!

画面せましとあばれまわれ!
もちろん敵もこちらめがけておそってくるぞ。
でも、これはアクションゲームじゃない。
新戦闘システム「モーションバトル」で、
コマンドRPGは、動き出す。

アクション画面で、コマンド戦闘。これが「モーションバトル」だ!

コマンド式の戦闘画面を思い出してほしい。あの静止画面のモンスターが、実際に自キャラにおそいかかってくる。当然、逃げる。ただしふれただけではダメージは受けないから、アセル必要はない。敵・自キャラとも、ターン制に相当する「攻撃の構え」の時間がかかるのだ。コマンドウインドウにあたる「リングコマンド」を開く。その間、モーションはストップ。じっくり武器・魔法・アイテム等を選ぶ。例えば魔法を選んだら、それをだれにかけるのか指示できる矢印があらわれる。だから逃げながら「ねらい」をつけるテクニックはいらない。見た目はアクションだが、実際はコマンド式。しかも、よりリアルタイムにグラフィカルに楽しむことができるシステムなのだ。

あせって逃げまわるより、
防御魔法が有効だ。
▼



7月発売予定

聖剣伝説® 2
せいけんでんせつ

9,800円(税別)
©スクウェア

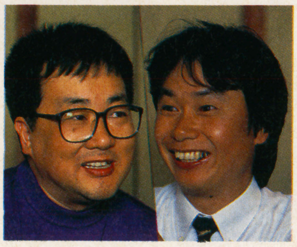
電撃スーパーファミコン
CONTENTS

［第10号目次］
（1993年6月25日発行）

COVER
イラスト／佐々木 晃（TONG KING SHOW）
デザイン／関野邦章（12 to 12）
タイトル／高木和雄
製版／松木 繁（大日本印刷）

特集
最新情報・完璧版!!
ストⅡターボ 42
サンプルロムを入手して、「ターボ」のスゴサがすべて見えた！
前作をはるかに超えたACTシーンを完全チェックする今回は、
「ターボ」に秘められた重大情報を公開するぞ。

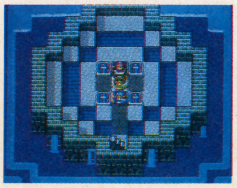
ビッグ対談
マリオ 宮本 茂 VS 桃太郎 さくまあきら ……52

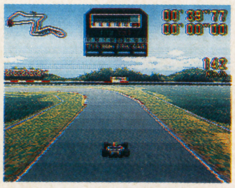


ファミコン界の2大キャラクターを創り上げた
クリエイターが明かす、制作秘話&最新情報！

SPECIAL
聖剣伝説2 ……36
MADARA2 ……150

HIGH VOLTAGE GAMES





ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ ……20
Jリーグサッカー プライムゴール ……22
スーパーF1サーカス ……24

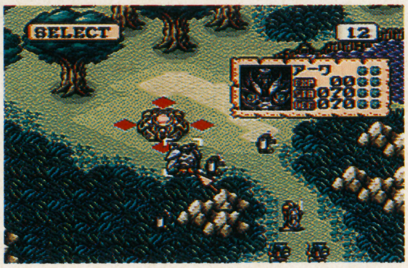
特大付録 あの名作の数々がコミックになった!!
電撃スーパーコミック

THE WINNING MANUAL

ファイナルファイト2……56
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II……60
スーパーフォーメーションサッカー2……64

NEW GAME FLASH

樹帝戦記……158
アレサ……160
シルヴァ・サーガ2……162
エストポリス伝記……164
デザートファイター……166
スーパー スラム ダンク 167
大爆笑人生劇場 どきどき青春編……168
はた山ハッチのパロ野球ニュース!実名版(仮)……169
ファイナルセット他……170
アークススピリッツ他……171
サンダーバード他……172
将棋 風林火山他……173



参読加者 RPG 聖獣魔伝 ビースト&ブレイド BEASTS & BLADES……85

COMIC 聖痕のジョカ……69

特別企画 魍魎戦記 MADARA 摩陀羅 早送り……101
コミック&人物相関図&マップで、「壱」〜「赤」までを徹底解剖・解説!初心者のための「摩陀羅」入門書だ

夏休み前にチェック!6月発売の3本!!
任天堂コレクション……174
スペースバズーカ/スーパースコープ6
GAMEBOY ゼルダの伝説 夢をみる島

ビショップ小峯のオレ的に言えば……34
D-SCOPE……16
ソフトランキング……26
新作チェッカー……30
新作発売リスト……178
電撃ウラワザEX……133
電撃クリニックEX……136
電撃少年団……121
愛すべきイマイチくん……140
まだら学園……117
D-ACCESS……143
チョコボ日記……144
スライム王国……146
カプコンファンギルド……148
ボルトチケット……152

プレゼント+当選者発表……68
次号予告……180

GAME INDEX 50音順

アークススピリッツ……171
アクタリオン……173
アレサ……160
エストポリス伝記……164
化学者ハリーの波乱万丈……173
サンダーバード 国際救助隊出動せよ!!……172
将棋 風林火山……173
シルヴァ・サーガ2……162
新・桃太郎伝説……53
Jリーグサッカー プライムゴール……22
樹帝戦記……158
スーパーF1サーカス……24
スーパースコープ6……175
スーパースラムダンク……167
スーパー信長の野望・全国版……172
スーパーフォーメーションサッカー2……64
スーパーマリオコレクション……55
ストリートファイターIIターボ……42
スペースバズーカ……174
聖剣伝説2……36
ゼルダの伝説 夢をみる島[GB]……176
大爆笑人生劇場どきどき青春編……168
デザートファイター……166
ドラゴンクエストI・II……20
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II……60
はた山ハッチのパロ野球ニュース!実名版(仮)……169
美少女戦士セーラームーン……170
ファイナルセット……170
ファイナルファイト2……56
ホーリーストライカー……173
MADARA2……150
ラストショット……171
龍虎の拳……172

本誌中の略号・記号の見方

RPG……ロールプレイング
A・RPG……アクション・ロールプレイング
S・RPG……シミュレーション・ロールプレイング
ACT……アクション
SLG……シミュレーション
STG……シューティング
AVG……アドベンチャー
RCG……レース
SPG……スポーツ
PZG……パズル
ETC……その他

B……バッテリーバックアップ
P……パスワード
M……マウス対応

8 どデカクロスワード 『黄金のテトリス』30名、オリジナルテレカ30名 大プレゼント

※9号付録『カプコンパワーブック2』の記事の中で、『ストリートファイターII』の販売本数を250万本と記載しましたが、この数字はカプコンの公式のものではなく、編集部が独自に調査したものです。関係各位におわびして訂正します。

どデカクロスワードパズル 第7弾

今回のどデカクロスも、読者の作ってくれた作品を問題として使っています。"黄金のテトリス" を目指してがんばってくださいね！

イラスト／パディ小暮

今号も読者からのどデカクロスだ!!

茨城県 白鳥沢健二クンの作品

みんな今回もたくさんのどデカクロスを送ってきてくれてありがとう。電撃スーパーファミコン編集部の孤高の軍団、どデカクロス・エキスパートチームはもう、うれしくって毎晩歌って踊ってるっス(そんなんでいいのか？)。

さて今回のどデカクロスは茨城県の白鳥沢健二クンの作品を採用！「強引な部分や気が付いた部分はどんどん手直ししてかまわないので掲載して」という、他人任せな性格がナイスなキミには10,000円分のおもちゃ券をあげる！

応募方法

官製はがきに、10〜11ページのどデカクロスワードパズルの解答と、あなたの住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号を明記の上、左下の応募券を貼って送ってください。しめ切りは6月24日（当日消印有効)、当選者の発表は電撃ＳＦＣ12号です。

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部「どデカクロス⑩」係

10号どデカクロス
応募券

黄金のテトリスを30名に!

今号のプレゼント

今回はピッカピカのゴールドボディが「う〜んゴージャス!」な雰囲気をかもし出す、**黄金のテトリス**を30名にプレゼントしちゃうぞ! この黄金のテトリスは、なんと特注の**非売品**なので、手に入れたキミは鼻たーかだかの**ゴールデン・テトリシャン**になれることウケアイだオレアイダ(何だそれ?)。といってもゲームの中身は、従来のグレイボディと一緒なので、勘違いしないように(**金色のブロック**が落ちてくると一瞬考えてしまったそこのキミ、おねーさんの㊙写真を送ってくるように!)。黄金のテトリスが当たらなかった人にも、さらに抽選で30名に「**テトリス テトリス テトリアシトリ**」という呪文が頭から離れなくなりそうな、スーパーテトリス2の**オリジナルテレカ**をプレゼントするよ!

⬅テトリスよりこっちのテレカの方がほしいなと思ったキミはもう立派な大人。

スーパーテトリス2 オリジナルテレカ 30名

キミも、どデカクロス作りに挑戦してみよう

エキスパートチームでは、キミが作ったどデカクロスワードパズルをまだまだ募集しているぞ! 下の〝どデカクロスのおきて〟をよく読んで、キミもどデカクロス作りに挑戦しよう! 「できたよどデクロ!」係までヨロシクね。

どデカクロスのおきて

1. 黒マスをタテや横に2つ以上つなげて並べないこと
2. 黒マスで完全に区切られたエリア(シマ)を作らないこと
3. タテ25マス×ヨコ20マスの大きさで作ること
4. ゲームに関連する単語を60%以上入れること
5. 最後に導き出される答えは作らなくてもいい

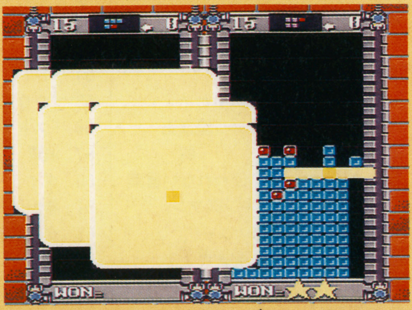
スーパーテトリス2 +ボンブリス

SFC	発売中	
PZG	8M	Ⓑ
BPS		¥8,500

対戦ボンブリスで熱くなれ!

1人で遊べるモードだけでもテトリスタイプが3モード、ボンブリスタイプがコンテストとパズルの2モードある。特にボンブリスのコンテストモードは、思わぬハイスコアの狙い方が発見できたりして楽しいのだ。また2人対戦モードはテトリスとボンブリスの2つがあり、どちらも熱くなれるぞ。

⬇ボンブリスのコンテストモードでは、100点以上を得点することもできるのだ。写真の10面も狙いやすいぞ。



⬆やっぱり一番燃える対戦ボンブリス。コンテストモードと同じ面が出てくるから、練習しとけば断然有利。

TETRIS™ AND ©1987. TETRIS2™ +BOMBLISS™ AND ©1991・1992. V/O ELECTRONORGTECHNICA ("ELORG") ALL RIGHTS RESERVED. TETRIS LICENSED TO NINTENDO AND SUBLICENSED TO BULLET-PROOF SOFTWARE. TETRIS ORIGINAL CONCEPT, DESIGN AND PROGRAM BY ALEXEY PAJITNOV. BOMBLISS ORIGINAL CONCEPT AND DESIGN BY SEDIC.

ヨコのカギ

1 『ＦＦ』シリーズの発売メーカー
5 『ＦＦⅣ』の召喚獣。幻獣王の妻
8 おつまみの定番。素材は鳥肉
10 『ストⅡ』アメリカ代表の少佐
13 『ＦＦⅣ』の召喚士
16 『ＦＦ』の召喚獣。地震を起こす
19 ＲＣＧではタイム——に注意しよう
20 『スーパーマリオＵＳＡ』は、『夢工場ドキドキ——』のリメイク版
21 Ⅱも出た『ドラゴン——英雄伝説』
23 ７人の小人が出てくる童話
27 タテ１でスターを取ると——になる
28 超人気の子供番組、——ルーガ
31 武器屋、教会、宿屋などがある所
32 『真・女神転生』ロウの対極の属性
34 タテ117はコレを発展させるゲーム
35 タテ123をＳＦＣに移植する会社
37 『ＦＦⅢ』サイトロと同じ効果があるアイテム、小人の——
38 エルボーって体のどの部分？
39 『ストⅡ』リュウの親友
40 『ＤＱ』キアリーはコレを治す呪文
41 「再挑戦」を英語にすると？
43 『ＤＱ』の宝箱を調べる呪文
44 リアルタイムＳＬＧの『伝説の——』
47 ゲームプラン21の『46——年物語』
48 仮面ライダーは赤い——を巻いてる
49 『ＤＱ』——、イオラ、イオナズン
50 『ＦＦ』ブレイクは敵を——にする
51 『ＤＱⅠ』ドムドーラで入手する物
53 『ＦＦⅤ』三日月島の上にある町
57 『ＦＦⅤ』サーゲイト城の城主
58 『ＦＦⅣ』セシルの親友。竜騎士
59 スタートボタンの左にあるボタン
62 舟で陸から遠く離れると——に出る
63 『ＤＱ』の瞬間移動呪文
64 名作Ａ・ＲＰＧ。もうすぐⅣが出る
65 温泉のように石油が沸き出る場所
66 『悪魔城ドラキュラ』の主人公
68 『ＦＦ』でコレの単位はギル
70 蒸し風呂のこと。ダイエットに最適?
71 『ＦＦⅡ』アルテマの封印を解いた白魔導師
73 ヨコ44のステージ３、「シャローム地方」のシナリオ名
74 大技↔
76 『ＦＦ』風、水、火、土と言えば？
77 『ＦＦⅤ』石像に金の針を使うと、暗黒——する
79 Ⅱも発売する『バトルドッジ——』
82 目を英語で言うと？
83 名作物語、赤毛の——
84 タテ123の主人公。——・ボガード
86 『ロマ サ・ガ』クリスタル・シティーの城主
92 タテ61をとるとコレが増える？
93 テレフォンカード、略して——
95 『ＦＦ』召喚獣の１人、炎の魔人
96 大ヒットした寺尾聰の名曲
99 『ロマ サ・ガ』クリスタルレイクにあるデステニィストーン
101 ケンカをすると青——ができます
102 『ロマ サ・ガ』バルハル族出身
105 『ストⅡ』波動拳を撃つと——ができるから注意！
108 中学生になるとコレが数学になる
111 『ＤＱⅠ』灯りをつける呪文
113 『ＦＦⅤ』白魔法を覚えるジョブ
116 『ＦＦⅣ』パロム・ポロムの出身地
119 絵のこと
121 『——☆タルるートくん』
124 勝手に開くドア。——ドア
126 『ＤＱⅣ』バトランドの王宮戦士
129 『ストⅡ』スペインのナルシスト
130 『ＦＦⅡ』元カシュオーン第２王子
132 カプコンの人気ＡＣＴ『——マン』
134 ——の正面だーれ？
135 『チップとデールの大作戦』の主人公はこの動物
137 『ＤＱⅢ』インディアンの村
139 『ＦＦⅣ』エッジの忍術。炎を使う
140 『ＤＱⅡ』高価な——のコート
141 タテ54はマリアの——
143 タテ１で弾の形をした敵
144 『ロマ サ・ガ』アイスソードを入手した戦士
148 『ＦＦⅤ』神竜を倒すと手に入れることができる武器
150 生の魚を薄く切った料理
153 『ＤＱⅤ』でルーラやパルプンテを覚える町
156 木彫り人形。漢字で書くと「木偶」
158 『ＤＱⅢ』運が上昇するアイテム
162 『MOTHER』制作者、——重里
163 『北斗の拳６』南斗水鳥拳の男
164 ——でも練習すれば上手くなる！
165 『ＤＱ』真実を写す——の鏡
166 タコやイカが吐くもの
167 テクノスジャパンの『——ライブス』
168 友人のこと
169 ゴマちゃんと言えば『少年——』

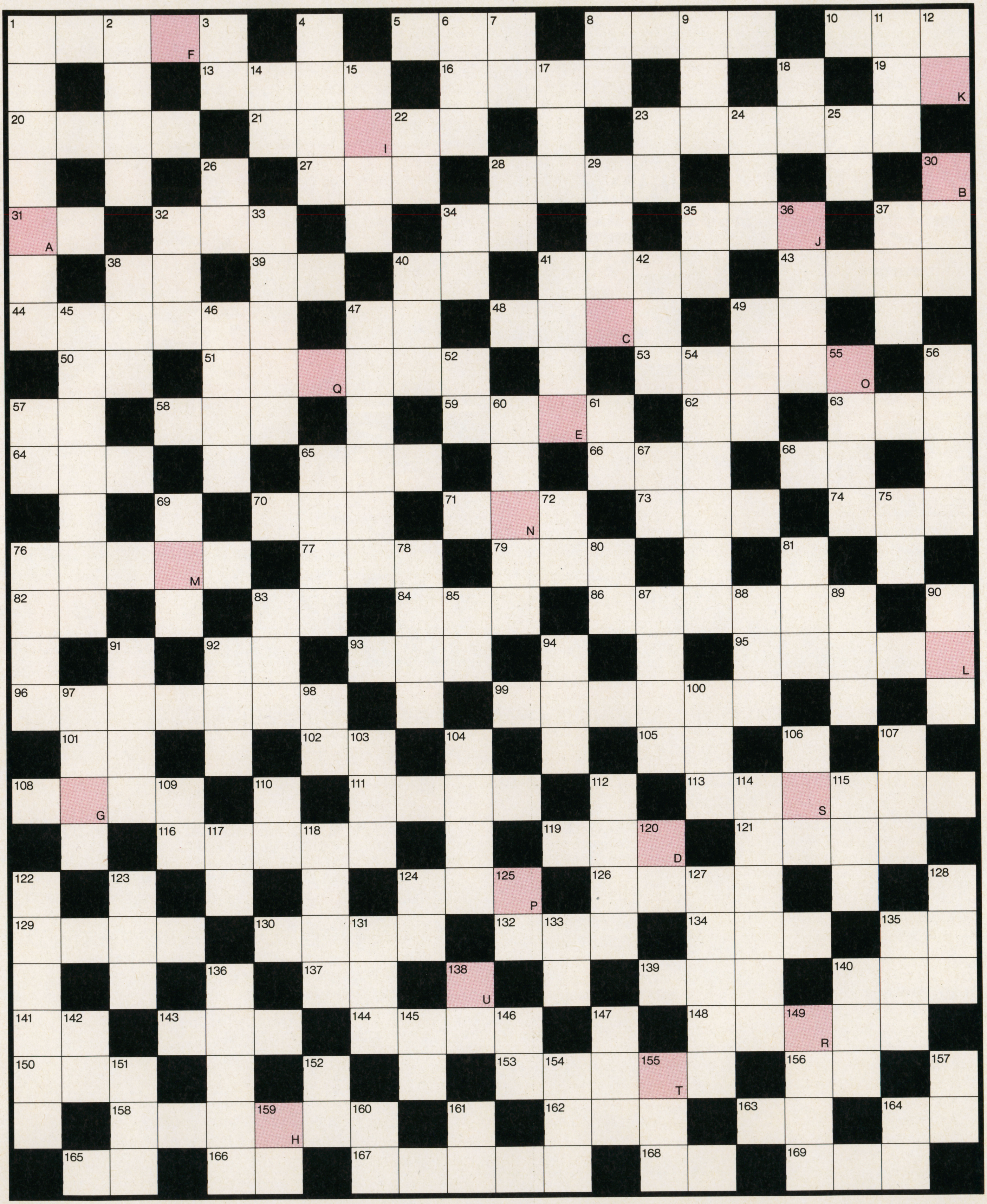
どデカ
これが解ければゲーム通!
クロスワードパズル

パズルの解き方

まずタテ・ヨコのカギをたよりに、がんばって右のマス目を埋めてください。そしてＡ～Ｕのマスの中の文字を順番に並べると、ある質問の文ができあがります。その質問文から導き出される答えが、今回のパズルの解答となりますので、それをハガキに書いて送ってください。なお詳しい応募方法については8ページを見てください。

タテのカギ

1 任天堂の人気ＡＣＴ『——ワールド』
2 潜水する時に着る服。——スーツ
3 『シムアント』はコレを育てる
4 『R-TYPE』の発売メーカー
6 「星」を英語に訳すと？
7 『ＤＱⅢ』勇者の呪文、——デイン
8 『ＦＦⅣ』ファブールのモンク僧長
9 ——を開けるには鍵が必要
11 『ＦＦⅤ』踊り子のアビリティ
12 家に誰もいないこと
14 『ＦＦ』一撃必殺の黒魔法
15 道具のこと
17 「エッグ」を日本語に訳すと？
18 『ＦＦⅤ』時空魔法は——魔道士
22 チャーシューのこと。——豚
23 昔流行ったが、今は使われない言葉
24 ——・バンダイの『キン肉マン』
25 「人間」の別の言い方
26 相撲では最初に——をまきます
28 源義経の幼名、——若丸
29 最新作はセブン。『——マン』
30 ジャレコの格闘ＡＣＴ『デッド——』
32 『キン肉マン』——のクソ力
33 全身骨だけのアンデットモンスター
34 『ウルティマⅣ』コレを高めよう
35 サガットやベガがいる国
36 スフィンクスは顔が人間、体が——
37 『ＤＱⅤ』主人公の父親
38 タテ123のムエタイ使い。——・丈
40 『ＦＦⅤ』前歯攻撃、——イーター
41 『ＦＦ』バリアを張る白魔法
42 タバコＣＭの合言葉、スピーク——
45 ３ＤダンジョンＲＰＧの元祖
46 『ＦＦⅤ』空中にあるロンカの——
47 植木等の定番ギャグと言えば？
49 『ＦＦⅤ』空中にあるロンカの——
52 『天外Ⅱ』暗黒蘭が２本生えてしまったのは——神宮
54 『ＦＦⅡ』ダークナイトの正体
55 『ＤＱⅣ』の武器商人
56 『ストⅡ』ケンの恋人
57 消費——は価格の３％
60 タイトーのＡＣＴ『——アイランド』
61 年齢の他の言い方
65 夕方配達される新聞のこと
67 ＲＰＧによく登場する、迷いの——
69 『ＦＦⅡ』敵をマヒさせる魔法
72 『３×３EYES』三只眼を助ける人
75 『コナミ——ワイワールド』
76 『ＦＦⅢ』タテ14と同じ効果があるアイテム、——のひげ
78 藤子・Ｆ・不二雄の『——大百科』
80 メガＣＤ『——・ザ・シルバースター』
81 『ＦＦⅤ』風のささやきを使うのは？
83 ミミガイ科の貝。蒸し焼きが最高！
85 日本の着せ換え人形、——ちゃん
87 『ロマ サ・ガ』アルベルトがいた城
88 『ＦＦⅢ』弱点を変えるボスキャラ
89 神社の入口にある門のこと
90 サミーの格闘ＡＣＴ『——ブレイズ』
91 『——・恐怖のバイオモンスター』
92 『甲竜伝説ヴィルガスト』の主人公
94 ケンシロウが主人公『——の拳』
97 『ＤＱⅤ』主人公の幼なじみ
98 アメリカ合衆国の国鳥
100 相撲をとる人
103 『ＦＦⅤ』最強の黒魔法
104 『ＤＱ』のお金の単位
106 ちびまる子ちゃんの友。ギャグ連発！
107 エニックス『——ブレイダー』
109 地球の７割りを占める場所
110 『ＦＦ』ⅡとⅣにはきき——がある
112 タテ94の拳法は——秘孔を突く
114 スクウェアのＲＰＧ『—— サ・ガ』
115 タテ１でコレに入ると違う場所へ
117 任天堂の『——シティー』
118 『Sa・Ga3』敵の防御魔法を無効にする魔法
120 『ファイナルファイト・——』
122 『ＦＦ』津波を起こす召喚獣
123 ネオジオの対戦ＡＣＴ『——伝説２』
124 『ＦＦⅢ』封印の洞窟のボスキャラ
125 『ロマ サ・ガ』巨人の里の西の村
127 セガの体感RCG。５つのゴール
128 風邪をひいたらコレを付けましょう
131 『ＦＦⅢ』モーグリ達と暮してる男
133 ——は千年、亀は万年
135 『ゼルダの伝説』の主人公
136 ＭＤのタイルの色をそろえるＰＺＧ
138 沖縄県の県庁所在地
140 『摩陀羅』マダラの父親
142 ＲＰＧで画面の左の方角
145 本誌連載中の「摩陀羅——」
146 アメリカのお金の単位
147 『ＦＦⅡ』定期船が出てる町の片方
149 ＮＨＫアニメ「不思議の海の——」
151 『ＤＱⅣ』呪文反射、——シールド
152 ＲＰＧで画面の上の方角
154 一塁側の外野手
155 「８」を英語で言うと？
157 ヨコ121の主人公はコレで敵を攻撃
159 コレを取る首輪もあります
160 ドラえもんは——型ロボット
161 サーベルタイガーは——が長い
164 『へべれけ』の主人公


F
K
I
B
A
J
C
Q
O
E
N
M
L
G
S
D
P
U
R
T
H

ゲーム世界を駆ける、闘士たちのメモリー。

あの「ワールドヒーローズ」が、さらにグレードアップして帰ってきた。

オリジナルバージョンはもちろん、VOICE & S.E.を完全収録。さらに作曲者自身の手によるボーカルバージョン、各キャラクターの魅力を詰め込んだ解説書等、1500シリーズの常識を打ち破った豪華版!!解説書、楽譜付

WORLD HEROES 2™

SNK
A.D.K.

©A.D.K. 1993 ALL RIGHTS RESERVED.

CD 6.18 ON SALE

G.S.M. 1500 SERIES

CD
PCCB-00122
¥1,500(税込)

特典
リョウコ・カラーステッカー

〈収録曲〉
戻れない時を抱いて(ARRANGE VERSION)
ORIGINAL VERSION
VOICE & S.E. COLLECTION

「ファイターズヒストリー」がファンの熱い要望に応え遂に登場!!

オリジナルバージョン、VOICE & S. E. を完全収録。キャラクターのプロフィール紹介等「ファイターズヒストリー」の魅力を満載した解説書、各キャラの操作方法が一目で分かるゲームインストラクションカードが付いた豪華版!!解説書、楽譜付

FIGHTER'S HISTORY™

DATA EAST
GAMADELIC

©1993 DATA EAST CORP.

CD 6.18 ON SALE

G.S.M. 1500 SERIES

CD
PCCB-00123
¥1,500(税込)

特典
ゲーム
インストラクション
カード

〈収録曲〉
ORIGINAL VERSION
VOICE & S.E. COLLECTION

サイトロン5周年フェア スペシャルBOX

9.17 ON SALE

7/4 店頭予約〆切り (5/1予約開始)

5th anniversary fair special box

サイトロンレーベルも今年で5周年を迎えました。

そこで今回、予約でしか手に入らないスペシャルBOXを企画! 今すぐお店へLet's Go!!
(9.17は予約者の店頭受け渡しのみです。7/4までにお近くのレコード店でご予約ください。)

ストリートファイターII コレクターズBOX
CAPCOM

今までの作品から厳選したCD3枚+ビデオ(LD)2本のスペシャルBOX! ストIIターボも収録!!

ビデオセット限定5,000セット/PCCB-00124 ¥14,800(税込)
LDセット限定1,000セット/PCCB-00125 ¥14,800(税込)

CD3枚
- ■オリジナルパーフェクト編
- ■インストアレンジバージョン
- ■ボーカルアレンジバージョン

VIDEO(LD)2本
- ■ストII+ストII'スペシャルエディション
- ■ストIIターボ(新録音)

特典 限定スペシャルBOX、豪華解説本、ストII大型カラーポスター、ゴールドカラーディスク、VIDEOはハイグレードテープ・LDはCAV2枚組4面使用

NEO GEOコレクターズBOX
SNK

NEO GEOの格闘ビッグタイトルをビデオとCDでベストセレクト、このBOXのみのワールドヒーローズ1+2をビデオで新録!!

ビデオセット限定5,000セット/PCCB-00126 ¥14,800(税込)
LDセット限定1,000セット/PCCB-00127 ¥14,800(税込)

CD3枚
- ■餓狼伝説(1500シリーズ+イメージアルバムより)
- ■餓狼伝説 2 (1500シリーズより)
- ■龍虎の拳(1500シリーズより)

VIDEO(LD)2本
- ■餓狼伝説2+龍虎の拳(ハイライトエディション)
- ■ワールドヒーローズ1+2(新録音)

特典 限定スペシャルBOX、特製テリーズ・キャップ、豪華解説本、ゴールドカラーディスク、VIDEOはハイグレードテープ・LDはCAV2枚組4面使用

G.S.M.1500コレクターズBOX

特製キャリングケースにパッケージしたCD5枚組セット!
¥5,000のスーパープライス!!

各限定1,000セット/CD5枚組:各¥5,000(税込)

特典 限定スペシャルBOX(キャリングケース)、ゴールドカラーディスク

東亜プラン1500コレクターズBOX
■ドギューン■達人王■ヴィマナ/テキパキ
■鮫!鮫!鮫!■ゼロウイング
PCCB-00128

データイースト1500コレクターズBOX
■ダークシールII■ウルフファング/タンブルポップ
■サンダーゾーン■ダークシール■空牙
PCCB-00129

タイトー1500コレクターズBOX
■プリルラ■メタルブラック■ルナーク/ガンフロンティア■スペースガン/ミズバク大冒険
■キャメルトライ/カダッシュ
PCCB-00130

更にW特典

全作品にシリアルナンバーが入り、後日抽選のうえ豪華プレゼント!!
- ▶特製ウォッチ 50名様
- ▶ゲームミュージックライブ公認海賊盤カセット 500名様

SCITRON PONY CANYON

▶お求めはお近くのレコード店で。
PONY CANYON INC.

サイトロンテレホンサービス 東京03-3236-4000
毎月20日頃内容が変わります。

VIDEO & LD

闘いに果てるのか。

伝説を創り出すか。

餓狼伝説2

〜奥技伝承編〜

TM

6.18 ON SALE

今、再び伝説の男たちが帰ってきた…。
「餓狼伝説2」の完全攻略ビデオがついに登場!!

誰もが認める天才プレイヤー集団"月刊ゲーメスト編集部"が監修、パーフェクトなプレイ、高度な㊙スーパーテクニックを満載。ゲームオリジナルのナレーター全員出演による全キャラクター紹介を収録。もちろん"不知火 舞"の魅力も徹底追求だ! オリジナルCDと新アレンジによるBGM、豪華ナレーション 解説が誘う、新たな熱き闘いが今始まる。

ナレーション――生瀬勝久(劇団そとばこまち)、曽木康代(劇団そとばこまち)、橋本淳(劇団★新感線)、橋本さとし(劇団★新感線)、竹田団吾(劇団★新感線)

VIDEO
カラーHiFiステレオ
60分 PCVP-11177
¥4,800(税込)

LD
カラーHiFiステレオ
60分 PCLP-00442
¥4,800(税込)

映像付録
「餓狼伝説2」TV-CF2バージョン収録

©1992 SNK CORP SNK NEO GEO TM

「餓狼伝説〜イメージアルバム」7月発売決定!!

龍虎の拳

無敵の龍になる。最強の虎になる。

ファン必見! 待望の完全攻略ビデオ登場!! ストーリーモード、そして熱きVSモードを完全攻略。さらにキャラクター紹介、スーパーテク&珍プレイ、「龍虎の拳」TV-CF全バージョンを完全収録。ナレーション:玄田 哲章

VD&LD NOW ON SALE

VIDEO
カラーHiFiステレオ
60分 PCVP-11102
¥4,800(税込)

LD
カラーHiFiステレオ
60分 PCLP-00421
¥4,800(税込)

電撃文庫

禁断の大地クリスタニア、そこで待つものは……

漂流伝説 クリスタニア①

水野 良 イラスト●うるし原智志

定価540円(税込)
カラー口絵8P

辺境の田舎町に住む騎士見習いの少年レイルズは、王都に行くことで自分の生き方を見つけようとしていた。そんな矢先にひとつの事件が起きた。王城に侵入した賊を偶然にも捕らえたのだった。そして、突然の大地震により断崖で閉ざされていたクリスタニアへの道が開いた。その時レイルズの選択は……。

うわーっ東京に忍者がいる!?

瑠璃丸伝① 当世しのび草紙

松枝蔵人 イラスト●池田恵

定価520円(税込)
カラー口絵10P

時代遅れの忍者たちが東京に集合!? その目的は忍者の伝承にあった邪悪なものに対抗することだった。が、各流派のリーダーたちによる共同生活は、ライバル意識まるだし、都会に慣れず失敗ばかり。そんな忍者たちに、普通の女子高校生が関わってしまった…。コメディタッチのアクション忍者小説、遂に文庫化。

むっちゃくちゃ元気な少女時代のルーベットちゃん登場!

極道くん漫遊記外伝 聖マリア修道院の怪談

中村うさぎ イラスト●桐嶋たける

定価520円(税込)
カラー口絵8P

極道くんシリーズの大人気美少女キャラ、ルーベットちゃんが13歳の時。あまりのオテンバぶりに嫌気がさした家庭教師の陰謀で、恐怖の修道院送りになっちゃうんですね。そこで彼女を待っていたのは…。おおこわっ! とゆーわけで、遂に主役の座を奪ったルーベットの大冒険=爆笑ゴクドー外伝、読んでね!

8月10日新刊予定

- 偽書幕末伝 **秋葉原竜馬がゆく** 榊 涼介 イラスト 盛本康成
- **爆れつハンター** あかほりさとる イラスト 臣士れい
- **ダンジョン・マスター** 幸田佳子 イラスト 栗橋伸祐

いよいよ発進!! 新時代ハイパーノベルズ

6月10日創刊!

創刊記念 オリジナルテレカ 大プレゼント!!

創刊4作品の"カバーイラスト"をテレカにして、抽選で1000名様にプレゼント! 詳しくは電撃文庫の帯を見て!!

『FF』に続く寺田憲史のゲームノベル第2弾!

ダーク・ウィザード 蘇りし闇の魔道士

寺田憲史 イラスト●豊増隆寛

定価540円(税込)
カラー口絵8P

不死の術を施され、300年の時を刻んできた男—魔道士ヴェロネーゼ。その男は、世界を破滅へ導く野望に身をゆだねた。魔軍の侵攻が始まる……。混乱の中、父王を殺害されたウェンリーク王子は、その仇を追って密かに城を抜け出すのだが…。ゲームの世界をさらに深め、寺田憲史渾身の小説版遂に登場!!

客注品

帖合・番線

冊

発売/主婦の友社 発行/メディアワークス

書名 電撃文庫 クリスタニア①

※品切れの際は多少お待ちいただくことになりますので、ご了承願います。

お名前 印

ご住所 〒

TEL

客注品

帖合・番線

冊

発売/主婦の友社 発行/メディアワークス

書名 電撃文庫 瑠璃丸伝①

※品切れの際は多少お待ちいただくことになりますので、ご了承願います。

お名前 印

ご住所 〒

TEL

客注品

帖合・番線

冊

発売/主婦の友社 発行/メディアワークス

書名 電撃文庫 聖マリア修道院の怪談

※品切れの際は多少お待ちいただくことになりますので、ご了承願います。

お名前 印

ご住所 〒

TEL

客注品

帖合・番線

冊

発売/主婦の友社 発行/メディアワークス

書名 電撃文庫 ダーク・ウィザード

※品切れの際は多少お待ちいただくことになりますので、ご了承願います。

お名前 印

ご住所 〒

TEL

(キリトリセン)

●御注文を希望される方へ

この広告に掲載されている書籍は、最寄りの書店でお求めになれます。店頭にない場合は左記の注文書に御希望の冊数、必要事項を記入の上、必ず受け取りたい書店にお渡し下さい。その書店でお手にすることができます。

●書店様へのお願い

この注文書に帖合番線印を押印の上、取次店にお渡し下さい。また、直接小社(主婦の友社)営業開発部に郵送、FAXで送付していただいても取次店経由でお届けできます。

主婦の友社 営業開発部
〒101 東京都千代田区
神田駿河台2-9
TEL
03 3294-1131
FAX
03 3295-5134

D-SCOPE

DENGEKIスコープ

ストII予約状況チェック

発売まですでに1か月を切った、SFCこの夏一番の超期待作『ストIIターボ』。しか〜し、期待してるだけではつまらない。やっぱり手に入れなきゃね。そこで、気になる予約状況を電撃がチェック！　全国210店のおもちゃ屋さんの情報を、ぎっしり詰め込んだぞ。まだ予約していない人、あせらないとア・ブ・ナ・イ。

『ストIIターボ』で幕が開く"格闘新世紀"観客になりたくなければコレを読め!!

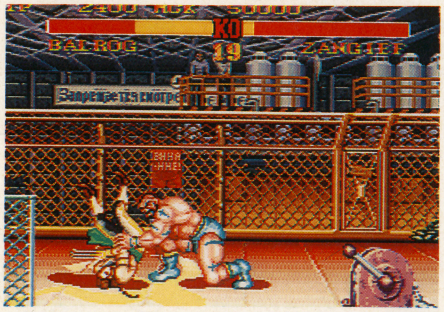
国技館で勝ち抜くためにも発売初日に入手したいよな

みんなもう、『ストIIターボ』の予約は完ペキ？　前作の『ストII』や『FFV』、『ドラクエV』など今までのビッグタイトルをすんなり手に入れてる人には当然かもしれないけど、発売日当日に確実に欲しいなら、やっぱり予約は絶対条件。そんなキミのために、電撃がしっかり予約状況をチェックしておいた。

右の表は5月31日現在の情報(*1)だから、すでに予約がいっぱいになっているショップもあるかも。けれど、現在の予約数が少ない、もしくは予約開始日が遅いお店なら、チャンスあり。今すぐキミの近くのおもちゃ屋さんに駆け込んで、しっかり予約するのだぞ。おもちゃ屋さんではだいたい、ソフト発売日が確定してから予約を開始するようだ。『ストIIターボ』発売日である、〝7月10日〟という日付けが流通方面に回ったのは、5月下旬。だからすでに予約を受け付けているショップが多いけど、これから予約する人も、大幅に出遅れているというわけではないはずだ。

さて、発売日初日にみんながこの人気ソフトを入手できるかどうかは、初回の出荷数(*2)がどのくらいあるかが鍵。『ストIIターボ』の出荷数は発表されてないけど…

「超大作ですから、100万本近く生産されるのは確実でしょう」（流通関係者）



⬆スピードアップして、必殺技が増えた『ターボ』は、前作とはACT性も違う。しっかり練習しないとね。

これだけの本数が作られるなら、発売当日入手も夢じゃない？　しかし「確かに多めに作られるでしょうけど、それがすべて早い時期に市場に出回るかどうか(*3)はわかりません」、なんて声もある。やっぱり予断は許されないかも。予約しておいたとしても、予約番号が遅ければ初回出荷分で入手できない場合だってあるからね。楽観的に見れば、カプコンも流通関係者も『ストII』発売時のデータを持ってるから、品切れにならない程度の生産本数、流通本数を見切ってくれている、とも考えられるけど。

格闘ゲームファンなら絶対、8月19日の国技館大会にチャレンジしたいよね。となると、早く『ストIIターボ』を手に入れて腕を磨いておきたいところ。

「そのためにも発売初日に欲しい！」

この記事を読んで、そんなみんなの願いがかなうことを祈ってるぞ。

用語解説

(*1)この本が発売される時点では、予約状況も変化している。実際にショップに足を運んで、お店の人に、予約しているかどうか、すでにどれくらい予約を受けたか確認するように。(*2)『ドラクエV』の初期出荷本数は、130万本だった。超人気ソフトでも、だいたいこの数字ぐらいあれば初日の大きな混乱は避けられるみたい。でもユーザーはどんどん増えてるからなぁ。(*3)出荷前に大量生産されても、初回出荷、二次・三次出荷と市場のバランスを考えて出荷されるから、絶対にそのまま初回分となるわけではないのだ。

 ©CAPCOM

全国210店おもちゃ屋さん『ストIIターボ』予約状況

店名	予約	コメント
●北海道●		
札幌そごう	△	検討中
木馬館函館店	○	予約受付中(40名)
シンゴトイス	○	予約受付中(22名)
トイスター函館店	○	予約受付中(50名)
トイプラザ大正堂	○	予約受付中(20名)
おもちゃのポパイ	○	予約受付中
おもちゃの店ポピー	△	6月10日より予約受付
ジョイポート一番街店	△	入荷数が決まり次第受付
おもちゃの平野岩見沢店	○	予約受付中(10名)
ニチイ釧路店	△	6月より予約受付
●青森県●		
おもちゃのタンタン	○	予約受付中(50名)
おもちゃのトモヤ	○	予約受付中(7名)
青森バンバン	○	予約受付中
●岩手県●		
ジョイランド	○	予約受付中(50名)
おもちゃファンシーダック	△	予約受付予定あり
おもちゃのみやかわ	○	予約受付中(40名)
●宮城県●		
タンヨ玩具店	○	予約受付中
サニーランド本店	△	6月10日より予約受付
アサヒヤ	△	予約受付予定あり
おもちゃのわんぱくハウス	△	予約受付予定あり
●秋田県●		
本金西武	○	予約受付中(30〜40名)
長崎屋秋田店	×	当日発売のみ
ダイエー秋田店	×	当日発売のみ
●山形県●		
東北トーイ	○	予約受付中
トイランド新庄店	○	予約受付中
マツタストア	×	当日発売のみ
●福島県●		
ざらんど	△	予約受付予定あり
森のくまさん	△	予約受付予定あり
赤トリイショッピングデパート	○	予約受付中(26名)
●茨城県●		
ペリカン日立店	△	6月10日より予約受付
田内人形店	○	予約受付中
おもちゃのあかつき	△	予約受付予定あり
●栃木県●		
桃太郎	△	検討中
きんこん館	○	予約受付中
アピタ足利店	△	6月10日より予約受付
●群馬県●		
どーむ	○	予約受付中
ビックカメラ高崎西口店	△	6月10日より予約受付
かくれんぼ	○	予約受付中
●埼玉県●		
さくらトイス南越谷店	○	予約受付中
おもちゃファミコンのガリバー	○	予約受付中
アメリカンドリーム	○	予約受付中
大宮そごう	△	検討中
西武百貨店　大宮店	×	未定
ダイクマ　浦和店	△	検討中
●東京都●		
キデイランド原宿店	○	6月10日より予約受付
さくらトイス子供の町店	△	予約受付予定あり
トロイの木馬	○	予約受付中
トイス館	△	検討中
おもちゃのダイマル	○	予約受付中
トイショップこぐま	△	検討中
ポニーランド清瀬店	○	予約受付中(40〜50名)
おもちゃのぶんぶく	△	予約受付予定あり
トイショップヘイワ	△	検討中
キムラヤ新橋2号店	×	当日発売のみ
トイスプラザグリム	△	予約は受けていない
ヤマギワ本店	△	入荷数確定次第店頭にて発表
ラオックス　ザ・ｺﾝﾋﾟｭｰﾀｰｹﾞｰﾑ館	×	当日発売のみ
●神奈川県●		
横浜高島屋	△	6月10日より予約受付中
横浜そごう	△	6月2日より予約受付中
トイショップカメヤ	△	検討中
おもちゃのチェリー	○	予約受付中
おもちゃのオオカワ	○	予約受付中
おもちゃのマリヤ	×	当日発売のみ
ポニーのおもちゃ	○	予約受付中(40名)
おもちゃとホビーのジャンボリー	○	予約受付中
どろんこかば	○	予約受付中(40名)
東京トイドール	×	当日発売のみ
おもちゃのパンドラー	△	検討中
●山梨県●		
クリちゃん	×	予約しめ切り
おもちゃのイチノセ	○	予約受付中
山梨バンバン昭和店	△	6月1日より予約受付

店名	予約	コメント
●長野県●		
トピア	△	検討中
トイランドかみさわ	○	予約受付中
長野バンバン松本店	×	当日発売のみ
●新潟県●		
ダイエー新潟店	△	検討中
新潟バンバン	×	当日発売のみ
宝島　万代店	×	当日発売のみ
●富山県●		
おもちゃのバンビ本郷店	△	6月10日より予約受付
ハッピーハート　マックス	○	予約受付中
おもちゃのバンビ野村店	○	予約受付中
●福井県●		
オカ　ピア	△	6月10日より予約受付
ピノキオ	○	予約受付中(30名弱)
マリオネット	○	予約受付中(10名)
ニシモト	×	当日発売のみ
●岐阜県●		
おもちゃ・ハウス　ちびっこ	○	予約受付中
花火屋	○	予約受付中(55名)
岐阜ＢＡＮＢＡＮ　大垣店	○	予約受付中
●静岡県●		
トイズコーナー	○	予約受付中
イイダトーイ泉本店	×	未定
ハトリ玩具	○	予約受付中(30名)
静岡ＢＡＮＢＡＮ　掛川店	○	予約受付中(3名)
クリエイト２１	○	予約受付中
ユニーサンテラス　駿東店	×	未定
●愛知県●		
西武百貨店豊橋店	○	予約受付中
キデイランド名古屋店	×	未定
おもちゃの宝島昭和橋店	×	未定
童夢	×	未定
まつもと玩具店	△	予約受付予定あり
おもちゃのジャンボ	△	検討中
羽山商店おもちゃのキャット	×	未定
ゲームフラッシュ	○	予約受付中(120〜130名)
ユニー大田川店	△	検討中
デンマーク　江南店	○	予約受付中
●三重県●		
ダイコクヤ国道店	○	予約受付中(40名)
ちるどらんど	○	予約受付中(10名)
ドリーム	×	当日発売のみ
●滋賀県●		
ヒーロー	△	検討中
トイランドたなか	△	6月10日より予約受付
平和堂水口店	○	予約受付中(10数名)
●京都府●		
わんわん堂	△	6月10日より予約受付
トイプラザ高木	△	検討中
あさだ	○	予約受付中(25名)
●大阪府●		
キデイランド大阪梅田店	×	当日発売のみ
おもちゃの国ミナミ	△	入荷数が決まり次第受付
てんとむし	△	検討中
はとや玩具店	△	入荷数が決まり次第受付
なかよし九条店	△	入荷数が決まり次第受付
コスミ玩具店	○	予約受付中
住野玩具店	○	予約受付中(500名)
ひのきや	△	入荷数が決まり次第受付
キンダートイランド難波店	○	予約受付中
ゲームフリーク吹田五月が丘店	△	入荷数が決まり次第受付
西武百貨店　高槻店	△	6月10日より予約受付
近鉄百貨店　本店	○	予約受付中(16名)
ペリカン　岸和田店	○	予約受付中
キンダートイランド京橋店	△	検討中
ワールドアオヤマ　千里山店	△	6月10日より予約受付
ダイエー　京橋店	△	入荷数が決まり次第受付
イトーヨーカドー堺店	△	検討中
チェーンストア・オークワ尾崎店	○	予約受付中(40名)
上新電機　Ｊ＆Ｐコスモランド	×	当日発売のみ
●兵庫県●		
てんぷる	○	予約受付中(30名)
ジョイランド	○	予約受付中(50名)
ベルタチブキ	×	未定
タダヤ玩具店	×	未定
小西玩具店	×	未定
コアラ	×	未定
ながさわトイランド	×	未定
はとや玩具店	○	予約受付中
ヨシカワ	×	未定
岡本商会　小売部	○	予約受付中
●奈良県●		
ひかり玩具店	×	当日発売のみ
日本トイザらス橿原店	×	当日発売のみ

店名	予約	コメント
こどもの館	△	入荷数が決まり次第受付
●和歌山県●		
トイプラザ和歌山店	△	検討中
ナカタニ	△	入荷数が決まり次第受付
トイ・ボックス	△	入荷数が決まり次第受付
●鳥取県●		
鳥取大丸	○	予約受付中(10名)
米子高島屋	×	予約しめ切り
米子ニチイ米子サティ	○	予約受付中(40名)
●島根県●		
トイサロンたけなが渡橋店	○	予約受付中
トイドールおかもと	○	予約受付中(70名)
坊ちゃん	○	予約受付中(15名)
●岡山県●		
おとぎの国	○	予約受付中(30名)
ぱいんぽっくす	△	予約受付予定あり
アポロ大元店	○	予約受付中(25名)
●広島県●		
オメガランド	○	予約受付中
おもちゃのふじもと	○	予約受付中(5名)
ピエロトーイ	△	入荷数が決まり次第受付
●山口県●		
アサヒトーイ　シーモール店	○	予約受付中
きくや	○	予約受付中
丸富	×	当日発売のみ
●徳島県●		
トイタウン　チャウチャウ	△	検討中
はぴーらんどウチダ	○	予約受付中
岡田屋	○	予約受付中
●香川県●		
ユイ本店	○	予約受付中
アポロ本店	○	予約受付中
トイピアコトブキヤ	△	予約受付予定あり
●愛媛県●		
ベルランド松山店	○	予約受付中
ふあんたじ屋	△	検討中
ダイエー南松山店	△	検討中
●高知県●		
西武百貨店　高知店	○	予約受付中
おもちゃのみなみ土佐道路店	○	予約受付中(13名)
おもちゃのキャッツアイ	△	予約受付予定あり
●福岡県●		
大阪屋	×	未定
バンビおもちゃの店	×	当日発売のみ
すずらん社	×	当日発売のみ
エンゼル長住本店	○	会員のみ予約受付
井上玩具店	△	検討中
こぐま屋	△	入荷数が決まり次第受付
ヒタヤ玩具店	○	予約受付中(6人)
トイプラザ	○	予約受付中(2人)
日本トイザらス	×	当日発売のみ
スタジアム六本松店	×	未定
●佐賀県●		
おもちゃる　くらぶ	△	入荷数が決まり次第受付
ウエダ玩具店	○	予約受付中(18名)
松川屋玩具店	×	予約予定なし
●長崎県●		
あおき本島店	×	予約予定なし
ぴのきお	○	予約受付中
ユニードダイエー長崎店	△	入荷数が決まり次第受付
●熊本県●		
コグマランド	○	予約受付中
ホビーランドオズ	△	入荷数が決まり次第受付
エンゼル熊本店	×	当日発売のみ
●大分県●		
トキハ	○	予約受付中(70名)
まつや玩具流川店	○	予約受付中
●宮崎県●		
タマヤ	○	予約受付中
博多屋	○	予約受付中
りんりん	△	予約受付予定あり
●鹿児島県●		
エンゼル鹿児島店	△	検討中
がらっぱ堂	○	予約受付中(30名)
サンサンランド国分店	×	当日発売のみ
●沖縄県●		
ダイナハ那覇店	×	未定
ショッパーズ糸満	×	当日発売のみ
トイマート・ハンビータウン店	△	予約受付予定あり
トイマート国際通り店	△	予約受付予定あり
おもちゃ流通センター名護店	○	予約受付中
おもちゃランド　タイム	○	予約受付中

●「予約」の項は、○＝５月31日現在で予約中、△＝検討中もしくは予約受付の予定がある、×＝未定もしくは予約受付の予定なし、のように分類しました。

■ゲーム界のいろんなNEWSをまとめて公開。周辺情報も完全フォロー

レーザーアクティブ発売迫る！ これが最新ソフト情報

ＬＤ（レーザーディスク）を使い、実写取り込みなど新たなゲームの可能性を予感させる新ハード「レーザーアクティブ」。7月の発売も迫ってきた５月、ハード発売元のパイオニアで、ゲームソフトを先取り体験してきたぞ。本体に組み込むパックを交換することで、ＭＤ、ＰＣエンジンのカートリッジ、ＣＤ、ＬＤソフトを使用できるところが魅力のこのハード。今回は、ＬＤロムロムとメガＬＤのソフト各２タイトルをプレイしたのだ。

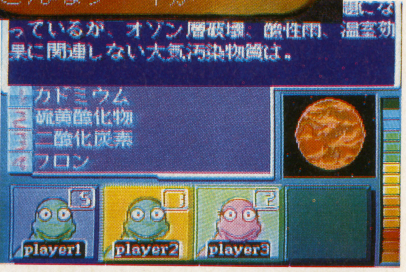
まずは３Ｄシューティングの『ピラミッドパトロール』（タイトー）。コンピュータグラフィックスで描かれた近未来世界の背景が高速スクロール（方向は強制）する。そしてピラミッド内に突入し、上下左右に通路内を駆け巡る。このスピード感、リアル感はさすがだ。

⬆『ピラミッドパトロール』は実写の背景が高速スクロール。スクロール方向が強制なのは残念。

実写取込み映像でこんなゲームが

やはりＬＤソフトだけに、実写画像を取り込んで演出面に力を入れた作品が多い。心理ゲームの『悪魔の審判』（プラネット）は、デーモン小暮が進行役で不気味なムードを出してるし、環境問題を取り上げた『クイズ・エコノザウルス』（ハドソン）も、月から見た地球のシーンや恐竜のアニメーションがいっぱい。また推理ＡＶＧ『Ｉ　Ｗｉｌｌ』（パイオニア）は、ドラマを見る感覚で物語が進む。本体同時発売のこの４本、開発途中ながら、なかなか可能性を感じさせてくれる作品だったぞ。

⬅『悪魔の審判』。デーモン小暮のしゃべりが不気味でそそる。



➡2000題の難問が収められた『クイズ・エコノザウルス』。

⬅背景の美しさは、さすがＬＤって感じでしょ。

⬇映像はイギリスロケで撮影された。推理ＡＶＧ『Ｉ　Ｗｉｌｌ』。

業界 表&裏 情報

●任天堂からお得な新情報。６月６日、ゲームボーイ本体の価格が引き下げられたのだ。ステレオヘッドホンが別売になって、税込み9800円。パッケージもリニューアルされて再デビューしたってわけ。一段と手頃になったゲームボーイ、「ご一緒に『ゼルダの伝説』はいかがですか？」●マリオのゲーム音楽をラップで仕上げたノリノリのＣＤが登場。タイトルは『スーパーマリオ・コンパクト・ディスコ』（８月１日、アルファレコードよりリリース）。歌っているのはＭ.Ｃ.マリオ。シングル『ゴー・マリオ・ゴー!!』（右）も７月１日に先行リリースされるぞ。●ＳＦＣの新しい周辺機器情報を２つ。１つはアスキーの「スーパーアスキースティック２」（仮・８月発売予定）。スローモーション機能、各ボタンに独立した連射機能付きで、予価ながら3980円はお買い得。もう１つはコナミの「必殺コマンドコントローラ」（3800円、秋発売予定）。バックアップメモリー機能を搭載し、入力するボタン操作を記憶させることが可能。ＲＰＧならオート戦闘もできるし、『ストⅡターボ』でボタン１発昇龍拳なんてこともＯＫ。

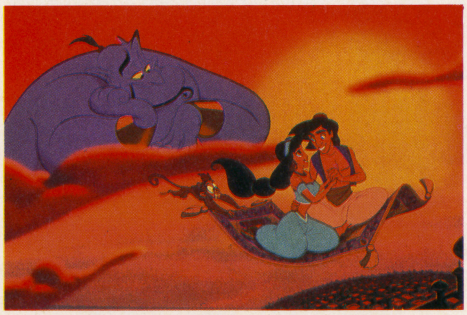
初心会注目新作ソフトはドレ!?

ファミコンスペースワールド'93の開催が8月25〜26日に決定されたが、何といっても気になるのは出展ソフト。『マザー2』『ドラクエⅠ・Ⅱ』といったRPG話題作2本も、出展される可能性大。スクウェアは他にも話題作を出展するかも。クエストは現在制作中ソフトの開発が順調に進めば、展示するとのこと。タイトルは未発表だけど、アトラスとアスキーあたりも、大物を抱えてるかもしれないぞ。

⬆写真は昨年の会場風景。今年はプレミアムグッズの配布、ソフト関連の小イベントも予定されている。また26日のステージでは渡辺徹、加藤紀子出演のテレビ番組〝スーパーマリオクラブ〟の公開録画もあるゾ。

カプコンが『アラジン』をACTゲーム化

世界中でもっとも多くの人に見られているアニメーション映画といえば御存知、ディズニー映画だ。先ごろ公開され、大ヒットとなった「リトル・マーメイド」「美女と野獣」を御覧になった人も多いだろう。そして今年ディズニーが送る最新映画「アラジン」が日本で8月より全国公開されることに決まった。そこで耳よりな情報を1つ。この映画のストーリーを題材としたACTゲームがカプコンより発売予定とのことだ。愛と感動の冒険アニメがどうACT化するのかが今からも楽しみだ。今、一番HOTなメーカー〝カプコン〟が、どう作り上げるか注目。今後の展開が待ち遠しい要チェックソフトの1つだ。



⬆内気で心優しい主人公アラジンとアクラバの王女ジャスミン。後ろで見守るのはオウムのイアーゴ。

第3回 電撃GP結果発表

●森ノ内くんが優勝!

ビデオシステムから発売された『FIGR-AND PRIX PARTⅡ』が第3回の使用ソフトだった。結果は、1〜6位までが0.5秒以内の間にひしめく大混戦。しめ切りまで、順位がコロコロ変わる激戦だった。最終結果は以下の通り。入賞者はプレゼントをお楽しみに。総合優勝は各戦1位の3人が同ポイントだったので、抽選により、第2回優勝の関矢クンに。関矢クンにはC.フィッティパルディのサイン色紙を進呈するぞ。

第3回レース結果

DRIVER	TIME	Pts.
1位・森ノ内敏之(三重県)	0'31"776	10
2位・小駅哲司(兵庫県)	0'31"859	6
3位・石原勇樹(岐阜県)	0'31"876	4
4位・梅津将之(北海道)	0'31"926	3
5位・井上幸治(愛媛県)	0'31"942	2
6位・飯田和弘(兵庫県)	0'32"121	1

ゲームソフト売場担当者がキャッチする業界ウラ話

SHOPPER'S EYE

夏の注目ゲームソフトを聞いてみた

今回は東京・練馬区にある新品&中古ショップの店長さんに、今年の夏のSFC注目ソフトを聞いてきた。「『ストⅡターボ』や『マリオコレクション』は当然ですよね。ほかには『美少女戦士セーラームーン』(エンジェル)、『クレヨンしんちゃん』(バンダイ)、『聖剣伝説2』(スクウェア)の3タイトルにお客さんの問い合わせが集中してます。また新作以外の中古ソフトでは、『半熟英雄』が3880円、『スーパーファミスタ1』が2480円で買い時ですね。やっぱり今も、シリーズ作やキャラクターゲームが強いんです」

ちなみに、発売後のソフトで今も元気がいいのは、『ドラゴンボールZ』と『伝説のオウガバトル』の2タイトルだって。中古ソフトも扱ってるから、なかなか市場を正確に把握しているみたい。となると夏の注目作3本もチェックしなくちゃね。

今号のSHOPPER

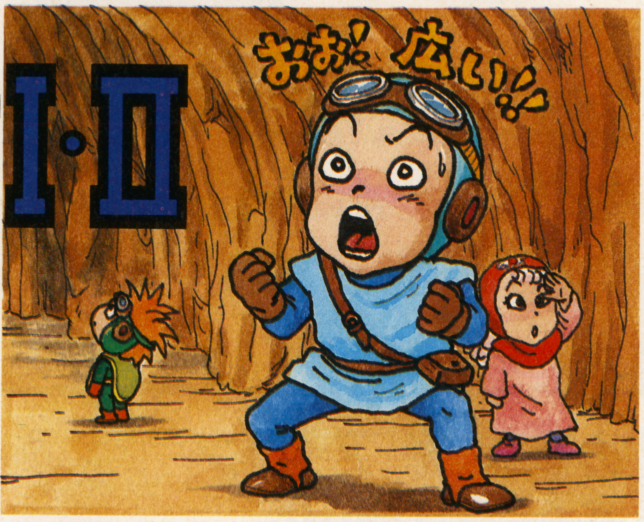
ファミコンランド田部英一さん

「予約していただければ、100%OKです」という新品&中古ショップ。高価買取で有名なお店で、品切れソフトが少ないのも自慢。明るいイメージの店内です。

© The Walt Disney Company Produced by CAPCOM CO.,LTD

HIGH VOLTAGE GAMES
ハイボルテージゲームズ〜電撃オススメGAME

DRAGON QUEST I・II
ドラゴンクエストI・II

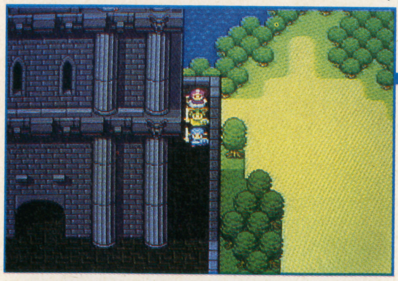


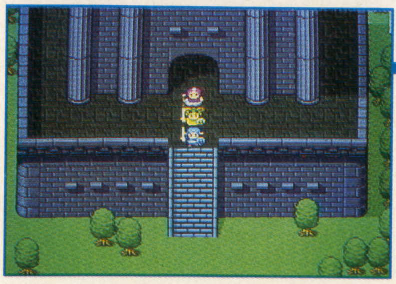
ストーリーは同じだというけれど、基本は変わらないというけれど、それでもあのスタッフならアッと驚く仕掛けもあるのでは? そんな期待をいだきつつ、今回入手した写真を徹底的に分析してみた。さて結果は!

SFC	発売日未定	
RPG	容量未定	Ⓑ
エニックス		価格未定

今回の写真をもとにNEWドラクエを大胆予測!

「強力にパワーアップしたグラフィックに注目!」なんて言われても、あまりピンとこない人もいるかもね。でも「あの場所がこんなグラフィックになったんだ」といわれたら、実感もわいてくるでしょう。そこで、今回入手した写真を細部までチェックして、それが前作のどこにあたるのかを大胆にも予想してしまおうと思う。まず、左の2枚の写真を見てちょうだい。これだけだとよくわかんないけど、どうやらあの場所らしい。ということでちょっと無謀だけど、全体の予想図を描いてみたぞ。こうしてみるとなんとなく場所がしぼられてきたような……。





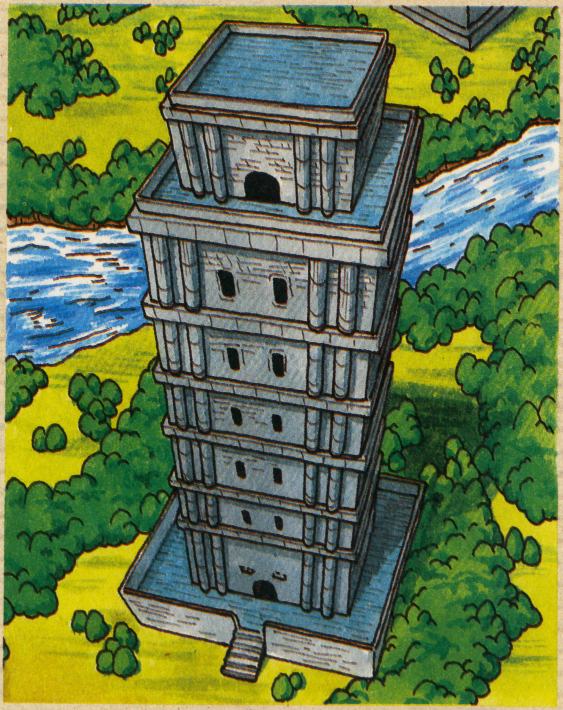
2枚の写真から

こんな全体像が見えてきた!

推測

キミならここがどこに見えるだろうか? まず、上にも階がありそうだから塔じゃないかと予想できる。それに後ろには海か川が見えるよね。海が近い塔といえば……。おー、あったあった、確か同じような塔が向かい合っていたような。ここまで言えばわかるよね。それにしてもグラフィックは大幅に変わってるぞ。

これはドラゴンの角(南の塔)では?



*このイラストは、左の2枚の写真をもとに編集部が独自に予想して作成したものです。

 ©エニックス イラスト/杉山真理

DQⅠ・Ⅱの続報&話題の新作ゲーム2本登場！

新画面の地形を原作と徹底比較

さて、次はダンジョンの写真だ。今まで公開されたダンジョンの写真と、ＦＣ版の写真をひとつひとつ見比べてみたぞ。どのグラフィックも原作から大幅にリアルで立体的になっているものの、すべて当てはまる。ところが左の写真だけがちょっとちがう。同じと思えるフロアが、どのダンジョンを探してみても見当たらない！　なぜだ？

この構成は原作にない？

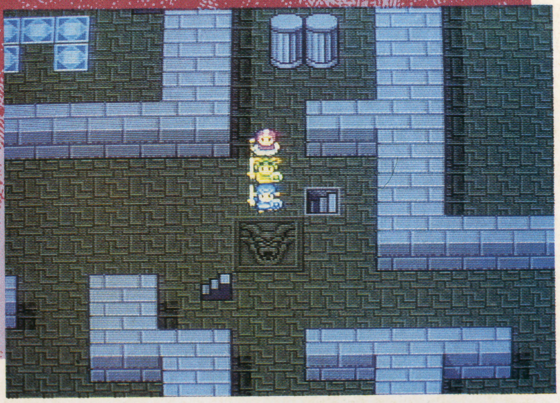
床から炎か溶岩のようなものがふきあがる印象的なもの。ということは海が関係しているあの洞くつじゃないかという予測ができるよね。そこで各フロアを徹底的にチェックしてみたのだが、見当たらない。念のため他の洞くつを調べてみたけど該当なし。もしかしたら、ダンジョンの形が変わってしまったのだろうか？

懐かしいけど雰囲気が違うぞ！　あのダンジョン、このダンジョン！

⬅洞くつの中に泉がわいているみたいだぞ。これはＦＣ版『II』の前半に登場した〝勇者の泉の洞くつ〟か？

⬇同じようなフロアは見つけたんだけど、階段の位置が微妙に違うんだよね。たぶんここは風の塔だと思うけど……

⬇ここはもしや海底の洞くつでは。確かここで出現するキラータイガーは強かった。



堀井さんがこっそり教える『ドラクエⅠ・Ⅱ』

基本的には、ダンジョンの構造やしかけは、ＦＣ版の『ドラクエⅠ』『ドラクエII』と同じです。

『II』は、ダンジョンの構造が難しくて、しかけについても、ちょっとイジワルなところもあったので、今回の『ドラクエⅠ・II』制作にあたって、もう少し簡単にしようかと迷ったのですが、あえて変更はしませんでした。やはり『II』をやったことのある人の中には、あの洞くつにかなりの思い入れがある人も多いようですしね(笑)。

もちろん、グラフィックは大幅にパワーアップするし、見た目には、かなり手を加えているところもあります。また、落とし穴の多い洞くつでは、１度落ちた穴は、そのあとずっと開いたままにするなどの工夫も新しく加えています。1度『I』や『II』をプレイしたことのある人にも十分に楽しめる内容にしますので、発売までもう少し待っていてくださいねっ。

Jリーグサッカー PRIME GOAL™ プライムゴール

Jリーグ開幕から、はや1か月。カズや福田の活躍に胸を踊らせているファンのみなさま、お待たせいたしました。ついにグラウンドの興奮をこころゆくまで味わえる、Jリーグ公認のゲームがSFCに登場します。キミの部屋で熱い戦いが、キックオフ！

SFC	8月6日発売		
	SPG	8M	P
	ナムコ		¥8,500

Jリーグの選手と一心同体になれるサッカーゲームが夏に登場だ！

うっとうしい梅雨を吹き飛ばすほど熾烈(しれつ)な激戦を展開しているＪリーグが、ついにＳＦＣに登場するぞ！　もちろん、登場するチームと選手は実名。ファンだけでなく、これからＪリーグのことを知りたい、という人にも最適のゲームなのだ。４つのモードで、選手を操作して試合をしているうちに、キミはもう立派なＪリーグファン。全10チームからなるＪリーグの激戦を楽しもう！

ひいきチームはどれ？

⬅ロゴマークもそのままに、チームが実名で登場。

選手は当然実名だ！

⬅選手も実名。だれがストライカーかわかる？

モードは4つあるぞ

1P VS COM

COMを相手にして１試合だけ楽しむモード。COMのレベルは〝本気〟と〝手抜き〟の２種類用意されている。

1P VS 2P

友だちと対戦するモード。10チームの中から好きなチームを選んで戦う。サドンデス方式は燃えるぞ。

リーグ戦

COMチームを相手に総当たり戦を繰り広げるモード。勝率がもっとも高かったチームが優勝となる。

オプション

試合時間の変更、COMレベルの調節、キーパーのオート操作とマニュアル操作の設定ができるモード。

日本全国をサッカー旋風に巻き込む

鹿島アントラーズ

ＭＦのジーコが中心の攻撃型チーム。守備の弱さは得点でカバー。

サンフレッチェ広島

比較的バランスの取れたチーム。全日本代表の高木で点を奪取(だっしゅ)！

清水エスパルス

堀池や長谷川など清水出身者が多く、外人ではトニーニョがいる。

横浜フリューゲルス

どちらかというと守備型のチーム。前田や反町らの活躍に期待。

横浜マリノス

ＧＫの松永やＤＦの井原など、ディフェンダーの選手層が厚い。

Ⓒ(株)ナムコ

Jリーグファンが狂喜する迫力のビジュアル!

ボールを蹴って、相手ゴールに叩き込む。単純に言ってしまうと、サッカーってそれだけのスポーツ。だけど、どうしてどうして、キックオフからタイムアップまでには、選手たちの華麗(かれい)なプレイや激突など、いろんなエキサイティングシーンがつまっているのだ。このゲームでは、そんなサッカーの魅力を最大限まで引き出すため、クローズアップ対決を採用している。この対決は、ボールを持った選手が、敵に正面からぶつかってしまった場合にのみ行われるぞ。操作は✚ボタンの上下左右4方向のうち1方向を押すだけ。敵とおなじ方向を押していたらボールを取られるってワケだ。華麗(かれい)に敵をかわせば、興奮度は一気に最高潮に達するぞ!

⬅得点した選手がダンスを踊る。これはカズ!

ハラハラドキドキの競り合いだ!

カズの勝ち!

➡よし! あとはゴールへ一直線だ!

ほかにもファンにはこたえられない要素がいっぱいつまっている!

クローズアップ対決のほかにも、サッカーの醍醐味(だいごみ)を味わえる工夫がたくさんある。おまけのリフティングゲームで友だちと腕を競ったり、試合中にバイシクルシュートなどの華麗(かれい)なスーパープレイに挑むこともできるのだ。

⬅ボールを落とさないように選手をじょうずに操作しよう。

⬅タイミングによっては、オーバーヘッドも飛び出すぞ。

Jリーグには全部で10のチームがある

ヴェルディ川崎

カズ、ラモス、北澤といったスター選手を多く抱える人気チーム。

浦和レッズ

俊足(しゅんそく)FWの福田をうまく使いこなすことができれば優勝も……?

ジェフ市原

守備に重点を置いたチーム。カウンターアタックで得点を狙え!

名古屋グランパスエイト

攻撃力はあるが守備に不安あり。FWのリネカーにボールを回せ。

ガンバ大阪

実力は未知数だ。永島と礒貝にボールをつなげろ。

スーパーF１サーカス2

Super F1 CIRCUS 2

モータースポーツの王者といえば　Ｆ１グランプリ。RCGの王者といえば、そう『スーパーＦ１サーカス』だ！今回はシリーズを通しての2D画面から、レーサーの視点により近い3D画面となってカムバックする。グレードアップした画面構成とライバルたちとの戦いに、キミのテクはどこまで通用するか!?

SFC	7月下旬発売予定	
ＲＣＧ	12M	Ⓑ
日本物産		￥9,500

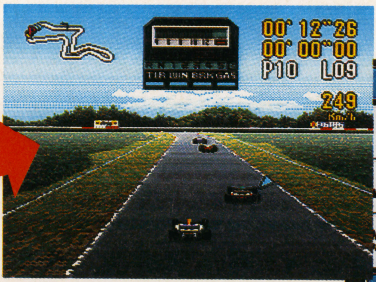
テクニカルなゲーム性もそのままに、迫力を増して名作RCGが登場！

２Ｄ画面でのコーナリングの感覚やスピード感を見事に再現していた『スーパーＦ１サーカス』が、ついに３Ｄ画面でＲＣＧ界に殴(なぐ)り込みだ。このシリーズの特徴は、コーナーでの曲がり方が本物のレースに引けを取らないこと。アウト・イン・アウトなどのテクも使えるのだ。３Ｄになって迫力も増したぶん、よりリアルな走りが体験できるぞ！

2D画面が3Dに

前作の画面

⬆画面見おろし型の前作。コースの状況がよくわかる。

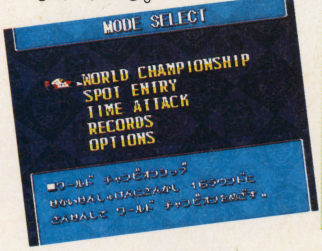


⬆そして今回から、３Ｄ画面で迫力のレースが楽しめるようになった！　ライバル車をかき分けてトップに立て！

⬇登場チームは、日本物産がスポンサーとなっているロータスをはじめ13種類。

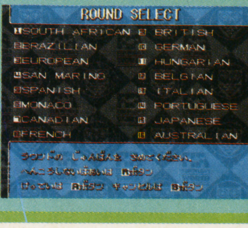
レースを楽しむモードは3つだ

ゲームモードは全部で３つ。いいタイムはバックアップでセーブされるようになっている。



WORLD CHAMPIONSHIP

Ｆ１グランプリ全16戦に参加し、ポイントで総合優勝を争う。最初は２チームしか選択できないが、成績によってチームのランクが上がる。



⬅16戦は長い戦い。いい成績が残せるかな？

SPOT ENTRY

16戦から好きなサーキットを選択し、１戦だけ参戦するモード。このモードでは、登場13チームのうちから好きなチームを選択できる。

⬅好きなチームで走れるのがうれしい。

TIME ATTACK

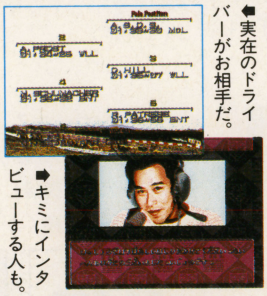
ライバルマシンのいないサーキットでタイムアタックに挑戦だ。このモードでも好きなチームを選択できるので、いいマシンで好タイムを！

⬅時間との戦いは自分との戦いだ。

Licensed by FOCA to Fuji Television　©Nihon Bussan Co.,Ltd. 1993

実際のレースを忠実に再現している

ただ走るだけじゃレースゲームとはいえない。どこまで実際のレースに近い感覚を楽しめるか、というのがレースゲームの焦点だ。その点においてこのゲームは他を1歩も2歩もリードしている。実在の13チームとドライバーが実名で登場、なんてのは当たり前。セッティングが天候に左右されたりもする。セッティングの細かさ、レースの戦略性、そしてサーキットを走る快感を心ゆくまで楽しめるのだ！



➡実在のドライバーがお相手だ。

➡キミにインタビューする人も。

リアル その1 セッティングがリアル

ハッキリいって細かなセッティングがこのゲーム最大のウリ。パーツはウイングからトランスミッションにいたるまで実に多彩だ。ランクの高いチームのほうが持っているパーツの種類が多く、より自由にセッティングが可能だ。

⬆いくら気を使っても気を使いすぎないのがセッティング。どうする？

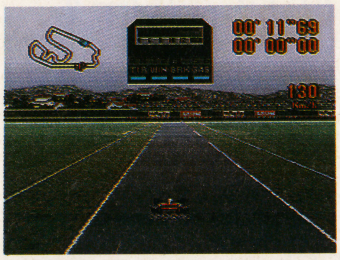
⬅タイヤは右、左それぞれ違うものをつけられる。右カーブが多いコースは左を強化しよう。

⬆ミッションはもちろん、コーナリングもオートにできる。でもやっぱり自分で操縦したいよね。

⬅陰でマシンを支えるのがシャシーだ。チームのランクが高いほど多くの種類から選べるようになる。

リアル その2 荒れ狂う天候

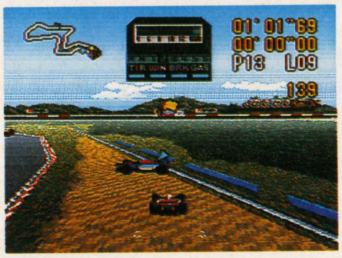
晴天ばかりでレースは行われない。このゲームはどしゃ降りからハッキリしない天候まで、5種類からランダムで走行時の天候が決定される。それによってセッティングが変わるのは、いうまでもないだろう。



⬅雨はいやだけど、他車も条件は同じ。レインタイヤでGO！

リアル その3 フラッグもアリ

レース場の状況を伝えるのがフラッグ。トラブルを示すイエローフラッグ、そしてトラブルの対処が終了したことを示すグリーンフラッグが、走行中にリアルタイムで振られるのだ。リタイアしたドライバー名も表示されるぞ。

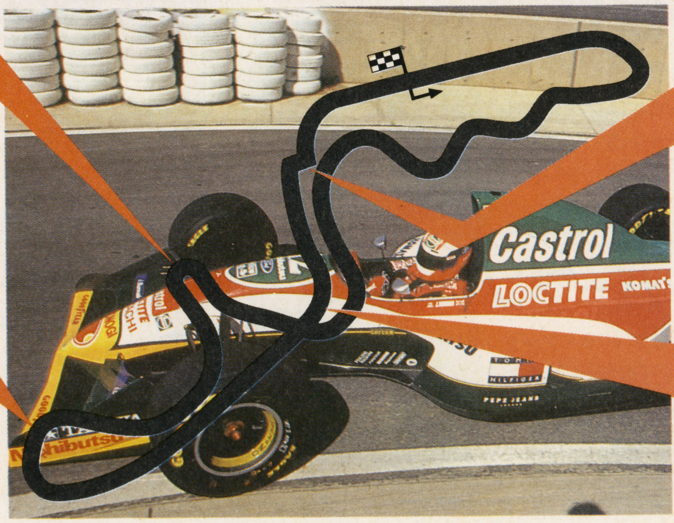


⬅クラッシュ！ イエローフラッグがキミのために振られる…。

実際のコースもとにかくリアル！
このサーキットでキミはチェッカーを受けられるか

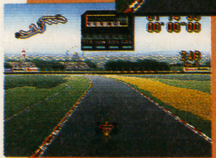
では実際のコース上に出たときどんなコーナーが待ち受けるのか、鈴鹿サーキットを例にとって紹介しよう。キミなら鈴鹿をどう走る？

鈴鹿サーキット



⬆どこからどう見てもこれはヘアピン。減速しないと即コースアウトだ。

➡まずは左に緩いカーブ。速度が出ていたら落とすように。



⬅もう一度カーブがくる。スローイン・ファーストアウトで。

⬅すっかり有名になった鈴鹿のシケインだ。ラインどりが大切。

➡コースアウトすると速度が落ちる。うまく走り抜けろ。

⬆抜きどころのひとつ。フルスロットルでぶっちぎれ！

SOFT RANKING
ソフトランキング

SUPER FAMICOM 売り上げBEST 15

『ドラゴンボールZ 超武闘伝』が前回1位の『ブレス オブ ファイア』を下してトップに復帰した。以下は3、4位と常連組が続くが、5位にはマルチプレイが話題の『スーパーボンバーマン』がランキング。集計期間後半の発売でこれだけ勢いがあるのはかなりのもの。今後の順位が注目される。

1 ドラゴンボールZ 超武闘伝 75,230

バンダイ	
3月20日発売	
¥9,800	ACT
前回2位	登場3回

出荷本数が安定したことが幸いしたのか、着実にポイントを伸ばし結果として『ブレス～』を上回った。しかしその差はわずかだ。

2 ブレス オブ ファイア 73,209

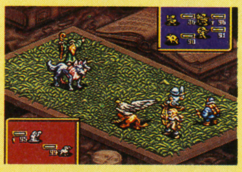
カプコン	
4月3日発売	
¥9,800	RPG
前回1位	登場2回

ポイント自体は低くないが、再出荷された『ドラゴンボールZ』の勢いには勝てなかった。再び1位を狙えるか、期待がかかる。

3 伝説のオウガバトル 49,070

クエスト	
3月12日発売	
¥9,600	S・RPG
前回3位	登場4回

獲得ポイントも安定し、上位定番としての地位を確実に固めている。マニア向けという印象もあるが、慣れれば初心者でもその楽しさがわかる。



4 キャプテン翼Ⅳ 36,509

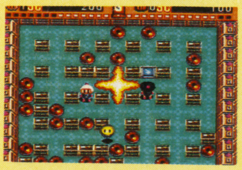
テクモ	
4月3日発売	
¥9,700	SLG
前回5位	登場2回

前回よりワンランクアップ。地味ながらもビッグタイトルとしての意地を通しているという感じ。ロングセラーとなるか？

5 スーパーボンバーマン 19,650

ハドソン	
4月28日発売	
¥7,800	ETC
前回—	初登場

メディアをスーパーファミコンに移した『ボンバーマン』。専用のスーパーマルチタップも好評だし、今後もポイントを伸ばしそう。



6 スーパーマリオカート 16,509

任天堂	'92年8月発売	RCG
¥8,900(込)	前回—	登場9回

7 スターフォックス 7,398

任天堂	2月21日発売	STG
¥9,800(込)	前回7位	登場5回

8 ファイナルファンタジーV 5,209

スクウェア	'92年12月発売	RPG
¥9,800	前回14位	登場9回

9 スーパーファミスタ2 4,983

ナムコ	3月12日発売	SPG
¥7,900	前回6位	登場4回

10 太閤立志伝 4,720

光栄	4月7日発売	SLG
¥11,800	前回15位	登場2回

11 ザ・グレイトバトルⅢ 4,681

バンプレスト	3月26日発売	ACT
¥8,700	前回9位	登場2回

12 ポップンツインビー 3,992

コナミ	3月26日発売	STG
¥8,900	前回4位	登場3回

13 ミッキーのマジカルアドベンチャー 3,982

カプコン	'92年11月発売	ACT
¥8,500	前回—	登場6回

14 龍騎兵団ダンザルブ 2,540

ユタカ・バンダイ	4月23日発売	RPG
¥9,500	前回—	初登場

15 ストリートファイターⅡ 2,109

カプコン	'92年6月発売	ACT
¥9,800	前回11位	登場8回

『ドラゴンボールZ』がトップに返り咲き！

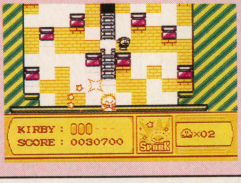
FAMICOM 売り上げBEST 10

今回も『星のカービィ』のトップ独走態勢のまま。２位以下を大きく引き離している。ファミコンでスーパーファミコンと肩を並べるヒットソフトが出てくるのはうれしいことだが、それが１本だけで後が続かないというのはちょっと淋しい。もう少し元気が欲しいよね。

1 星のカービィ 21,879

任天堂	
３月23日発売	
￥6,500(込)	ACT
前回１位	登場３回

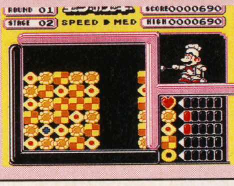
ポイントはずいぶん下がってきたが、それでもトップ独走には変わりない。当分はこの調子でトップをキープしていきそうだ。



2 ヨッシーのクッキー 5,928

任天堂	
'92年11月発売	
￥4,900(込)	PZG
前回３位	登場９回

前回よりさらにワンランクアップして、結果的には任天堂のワンツーフィニッシュとなった。次回はこのラインに『ジョイメカ』が食い込む？



3 蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史 4,129

光栄	
３月25日発売	
￥11,800	SLG
前回２位	登場２回

ワンランクダウンだがポイント的にはそれほど落ち込んだわけではないので、まずは好調というところ。今回もＳＦＣ版を上回った。

4 ロックマン５ 2,784

カプコン	'92年12月発売	ACT
￥7,800	前回７位	登場９回

5 くにおくんの熱血サッカーリーグ 2,549

テクノスジャパン	４月23日発売	SPG
￥6,500	前回―	初登場

6 ワイリー&ライトのロックボード 2,309

カプコン	１月15日発売	ETC
￥6,500	前回―	登場５回

7 ダックテイルズ２ 1,940

カプコン	４月23日発売	ACT
￥5,800	前回―	初登場

8 スーパーマリオUSA 1,379

任天堂	'92年９月発売	ACT
￥4,900(込)	前回４位	登場10回

9 カジノ・ダービー 1,109

ヨネザワPR21	３月19日発売	ETC
￥5,500	前回６位	登場３回

10 スターウォーズ 帝国の逆襲 912

ビクターエンタテインメント	３月12日発売	ACT
￥7,900	前回10位	登場２回

FROM USA
USAから届くホットな情報
「3DO」が話題を独占！ 夏のCES

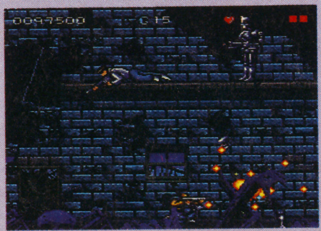
	ゲームタイトル（メーカー）
1	STAR FOX (Nintendo of America) 日本(スターフォックス／２月21日発売／任天堂)
2	TECMO SUPER NBA BASKETBALL (TECMO) 日本(テクモスーパーNBAバスケットボール／'92年12月25日発売／テクモ)
3	FATAL FURY (TAKARA) 日本(餓狼伝説／'92年11月27日発売／タカラ)
4	TINY TOON ADVENTURES (KONAMI) 日本(タイニートゥーンアドベンチャーズ／'92年12月18日発売／コナミ)
5	SUPER CONFLICT (VIC TOKAI) 日本未発売

６月３〜５日に開催された恒例のサマーＣＥＳでは、新ハード「３ＤＯ」が大々的に展示され、業界人の注目を集めていた。ハードスペックが高いばかりではなく、ソフトもすっごく新感覚なんだ。詳しくは次号で紹介するからね。

スーパーNES注目ソフト THE TERMINATOR

MINDSCAPE ーマインドスケープー

未来の歴史を変えるため、近未来から恐ろしい殺人者がやって来た。日本でも大ヒットした映画『ターミネーター』が迫力満点のＡＣＴとして登場。横スクロールのガンアクション、３Ｄのバイクアクション、そしてターミネーターとの死闘など映画のシナリオに沿ってゲームが進んでいく。映画の雰囲気を忠実に再現した痛快な１本。



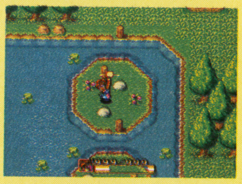
●海外ソフトのお問い合わせは「メッセサンオー」に●(住所) 東京都千代田区外神田3-14-8 (電話) 03-3255-3443 (営業時間) 10:00〜19:30／年中無休

調査協力店／博品館TOYPARK、キデイランド原宿店、ヤマギワ本店、おもちゃのデンマーク、池袋東ロビックカメラ、メッセサンオー、GAME FAN MAGAZINE

『ストII ターボ』が2位に浮上

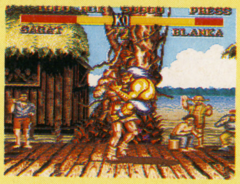
SUPER FAMICOM 前評判BEST 10

1 聖剣伝説2 94,287



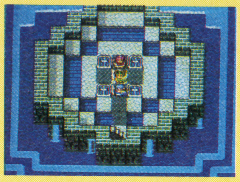
スクウェア	7月発売予定	RPG
¥9,800	前回1位	登場8回

2 ストリートファイターII ターボ 82,398



カプコン	7月10日発売	ACT
¥9,980	前回4位	登場2回

3 ドラゴンクエストI・II 77,239



エニックス	発売日未定	RPG
価格未定	前回2位	登場8回

4 ファイナルファイト2 63,650

カプコン	発売中	ACT
¥9,000	前回3位	登場8回

5 スーパーボンバーマン 55,012

ハドソン	発売中	ACT
¥7,800	前回8位	登場5回

6 MOTHER2 24,376

任天堂	8月下旬発売	RPG
価格未定	前回5位	登場8回

7 餓狼伝説2 21,387

タカラ	秋発売予定	ACT
価格未定	前回—	登場3回

8 MADARA2 20,967

コナミ	7月16日発売	RPG
¥9,800	前回7位	登場8回

9 ソード・ワールドSFC 20,176

T&Eソフト	8月6日発売	RPG
¥9,800	前回6位	登場6回

10 シルヴァ・サーガ2 12,980

セタ	6月25日発売	RPG
¥9,800	前回—	初登場

FAMICOM 前評判BEST 5

1 マイティファイナルファイト 91,709

カプコン	発売中	ACT
¥6,500	前回1位	登場5回

2 うしおととら 73,209

ユタカ・バンダイ	7月上旬発売	RPG
¥7,800(予)	前回3位	登場3回

3 RPG人生ゲーム 54,981

タカラ	冬発売予定	RPG
¥7,800(予)	前回2位	登場8回

4 FC原人 45,123

ハドソン	発売日未定	ACT
価格未定	前回—	初登場

5 ゴリラーマン 26,551

ヨネザワPR21	発売中	ETC
¥6,900	前回—	登場7回

SUPER MARIO CLUB イチ押しソフト情報

スーパースコープ6

SFC	任天堂	6月21日発売
	¥9,800(込)	ETC

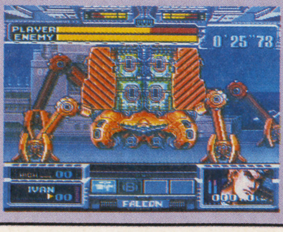
概要：光線銃スーパースコープを使って6つのゲームが楽しめる。
総評：6種のバラエティーに富んだゲーム+スコープで9,800円は割安。
長所：操作、ルールが単純でわかりやすく幅広い層で楽しめる。
短所：単純でとっつきやすい反面、上級者には物足りない。
販売予想本数：70万本

⬅スコープと同梱ソフトの『スーパースコープ6』。

スペースバズーカ

SFC	任天堂	6月21日発売
	¥6,500(込)	STG

概要：スーパースコープ専用近未来バトルゲーム。
総評：とっつきがよく独特の操作感が味わえる。やや単調ではあるが画面との一体感が得られる。
長所：従来のゲームにない目新しさがあり迫力の臨場感が特徴。
短所：長時間のプレイには向かない。
販売予想本数：35万本



⬅ユニークな形の敵をスコープで撃っていく。

『カービィ』人気でもトップに

SUPER FAMICOM 読者人気BEST 10

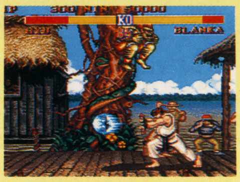
1 ファイナルファンタジーV　98,541

スクウェア	'92年12月発売	RPG
¥9,800	前回1位	登場8回

2 ドラゴンクエストV　59,120

エニックス	'92年9月発売	RPG
¥9,600	前回2位	登場8回

3 ストリートファイターII　59,009



カプコン	'92年6月発売	ACT
¥9,800	前回3位	登場8回

4 ドラゴンボールZ　超武闘伝　58,176

バンダイ	3月20日発売	ACT
¥9,800	前回4位	登場3回

5 伝説のオウガバトル　38,165

クエスト	3月12日発売	S・RPG
¥9,600	前回5位	登場3回

6 ブレス オブ ファイア　26,409

カプコン	4月3日発売	RPG
¥9,800	前回6位	登場2回

7 スーパーマリオカート　25,309

任天堂	'92年8月発売	RCG
¥8,900(込)	前回7位	登場8回

8 スターフォックス　21,749

任天堂	2月21日発売	STG
¥9,800(込)	前回—	登場4回

9 ファイナルファンタジーIV　14,298

スクウェア	'91年7月発売	RPG
¥8,800	前回9位	登場8回

10 ポップンツインビー　13,987

コナミ	3月26日発売	STG
¥8,900	前回—	初登場

FAMICOM 読者人気BEST 5

1 星のカービィ　64,209

任天堂	3月23日発売	ACT
¥6,500(込)	前回—	初登場

2 ファイナルファンタジーIII　54,092

スクウェア	'90年4月発売	RPG
¥8,400	前回1位	登場8回

3 ドラゴンクエストIII　53,287

エニックス	'88年2月発売	RPG
¥5,900	前回2位	登場8回

4 ロックマン5　21,476

カプコン	'92年12月発売	ACT
¥7,800	前回3位	登場7回

5 ドラゴンクエストIV　13,947

エニックス	'90年2月発売	RPG
¥8,500	前回5位	登場8回

SUPER MARIO CLUB イチ押しソフト情報

MADARA2

SFC		
	コナミ	7月16日発売
	¥9,800	RPG

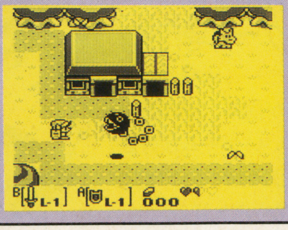
概要：完全オリジナルストーリー。迫力のオートバトルシステム搭載。
総評：完成度は高いレベルで世界観が独特。戦闘画面がユニーク。
長所：システムが親切で操作性も簡便。特にサウンドの質が高い。
短所：オーソドックスで安定感がある反面、斬新さに欠ける。
販売予想本数：40万本

⬅ユニークな戦闘画面に注目したい。

ゼルダの伝説 夢をみる島

GB		
	任天堂	発売中
	¥3,900(込)	A・RPG

概要：リンクが8つの聖なる楽器を集めるために冒険する。
総評：SFCソフト並のクオリティー。完成度は非常に高い。
長所：グラフィック、サウンドともに高いレベル。システムも親切設計。
短所：謎解きのヒントが少なく難易度がやや高い。
販売予想本数：100万本



⬅モノクロ画面とは思えないグラフィック。

ゲーマーズ アイおハガキ大募集

これから発売されるSFCかFCで、期待しているソフト一本とその理由を官製ハガキに書いて（140文字位で）応募してね。採用された人には電撃テレカをプレゼントするぞ。

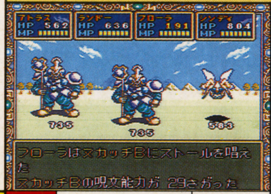
新作CHECKER

新作チェッカー

なんだか体を動かしたくて、ムズムズしてくるこの季節。Jリーグもいよいよ盛り上がってきたけど、キミはどのチームを応援してる？　試合観て興奮しすぎないようにね。

NEW GAME CHECKERS

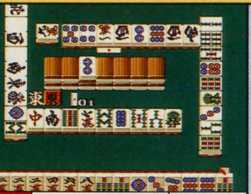
ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ



『Ⅰ』と同じ世界を舞台に再び英雄伝説が繰り広げられる。オートマッピングなど親切システム満載だ。

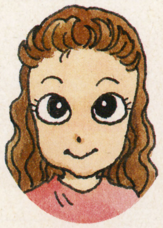
SFC	発売中	RPG
	エポック社	￥9,800

日本プロ麻雀連盟推薦 プロ麻雀 極



実在のプロ雀士がキミのお相手をする本格麻雀ソフト。120問のクイズを解けば初段認定証がもらえる。

SFC	6月11日発売	ETC
	アテナ	￥9,600

	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	日本プロ麻雀連盟推薦 プロ麻雀 極
オタピー大竹 ゲーム歴10年の生き字引き ゲームの守備範囲が広く、ＡＣＴならなんでもこなす。『ゴエモン』や『スーマリ』が好き。	**7** パソコンで人気がある作品の移植だけによくできているとは思う。ただ、呪文を使いきると、敵がいない場所でＭＰが回復するまでボーッと待たなくてはならない点はちょっと残念！　のんびりプレイしていれば別に気にならないことなんだろうけど、他の部分でテンポがいいゲームだけに気になった。	**6** 麻雀ソフトとしては、ごく普通のデキ。あくまでも麻雀が主体で無意味なビジュアルなどがない点は好感が持てるんだけど、内容が普通すぎて物足りなさを感じてしまう。実在のプロたちと対局できると言われてもＴＶ中継などされてるわけでもないので、一般人には実感がわきにくいよね。
アイドル弥生 ゲーム好きのアイドル  仕事が不規則なため、ゲームをするのが唯一の趣味。お気に入りは『ストII』や『ゼルダ』。	**6** パソコン版で『Ⅰ』をプレイした時は、やたらと面白かった記憶があるの。だから『II』楽しみにしてたのに……。序章が長すぎるし、その間は戦闘もほとんどないし。せめて謎解きとか工夫があればよかったなー。第一章から『Ⅰ』と同じノリだけど、間延びしちゃった感じ。テンポよくプレイしたかったな。	**5** 久しぶりに４人麻雀ができてうれしいハズなんだけど。みなさん、ちょっとばかし強すぎるんじゃありませんこと？　リーチも早いしツモもいい。それはがまんするとしても、キャラの個性があんまり感じられないのが残念だわ。プロらしい雀士も必要だけど、場を盛り上げるためにはタコも欲しかったなあ。
びいず羽岡 マニアックなゲーマー 音楽にうるさく、忍耐のいるゲームが好き。『ロマ　サ・ガ』や『ウィズ』がイカスらしい。	**5** おっそい。ＭＰためるのが。まっその辺のシステム的な部分は目をつぶるとしても、フラグを立てていくだけの完全ストーリー主導型ＲＰＧなのが気に入らない。これならＡＶＧでも良かったんじゃないか？　とまで思っちゃうもの。でもこの手のありきたりのＲＰＧが好きな人にはお薦め。オレはパス。	**6** 操作性はナカナカ。牌をきる感触もＯＫ。麻雀初心者のオレのような人にもわかりやすい、トレーニングモード付きなのが特長って所ですかねぇ。日本プロ麻雀連盟推薦ってことですが…登場してくる「亜空間の鬼安藤」なんていうキャラのような方が存在するんでしょうか？　麻雀好きでしたらどうぞ。
ビショップ小峯 おなじみのゲーム専門家 ゲームは触感だ！が信条。操作感のいいゲームが好き。例えば『コントラ』とか『ストII』とか。	**8** マップのスクロールは速いし、戦闘はオート（かなり賢い）だし、じつに快適なプレイが楽しめる。内容的にも、へんに凝らずに、戦闘しながらシナリオを消化していく、ごく普通のＲＰＧに仕上げてある。ただ、最初のうち、前作をプレイしていないとわからないエピソードや冗談が多すぎるのが鼻についた。	**7** コンピュータ麻雀特有のインチキくささが感じられず、まっとうな麻雀が楽しめるという点では評価できる。だが、プロ麻雀と銘打つほど、コンピュータがプロっぽい打ち方をするわけでもなく、その意味では物足りない。でも、最強位戦や名人戦に挑戦できるというシチュエーションは、それなりに燃える。

イラスト／杉山真理

今回は、8タイトルの新作を電撃評価だ

スーパーフォーメーションサッカー2

SFC

6月11日発売	SPG
ヒューマン	￥8,500

３Ｄの迫力もそのままに名作ソフトがカムバック。４人同時プレイやオールスターモードが新たに追加された。

8

ちょっとラフなプレイなんかもできたりして、ボールの奪い合いがとにかく熱い!! キャラの動きもきびきびしていて気持ちよくプレイできる。選手名をキャラの下に表示して誰がどの選手かをわかるようにしているのもいい。ヘタなボクにはゲーム中に選手名を確認する余裕なんてなかったけどね(笑)。

6

ＳＰＧは苦手な方なんだけど、これはなかなか燃えちゃうわ。画面も見やすいし、初心者の私でも楽しめるもん。でも操作が難しい。ボタンを全部使ってプレイしなきゃいけないあたり、慣れの問題かなあ。私はパスと通常キックを使うのがやっと。１作目が面白かったという人なら無条件でおすすめよん。

8

う～ん……いいわ。たいしてサッカーファンでないオレなのに欲しくなっちゃったもの。フィールドにゴチャゴチャと現れる選手たちはまるでミニチュアモデルのよう。かわいいんだよね。で、しかもサッカーの臨場感、パスの感覚やシュートのノリもゲームならではのナイスアレンジ。買ってソンなしと見た。

7

私はサッカーよりも野球の人なので、このソフトがどれほどサッカーの面白味を再現できているか、いまいちピンとこない。でも、プレイしていてそこそこ熱中できることからして、ＴＶゲームとしてよくできているのは確かなようだ。11人の選手を自在に操作するまでには、かなり苦労しそうだけどね。

トムとジェリー

SFC

6月18日発売	ACT
アルトロン	￥8,900

おなじみのドタバタコンビがＳＦＣに登場だ。ネズミのジェリーを操作して、イタズラトムを退治しよう！

4

子供の頃、大好きでよく見ていたアニメ番組だけに、ありきたりのキャラクターＡＣＴになってしまっているのは悲しい。このゲームに限ったことではないけど、なんで今頃こんな昔のアニメがゲームになるのかも疑問だ。原作が持っていたスラップスティックの楽しさをゲームにも生かして欲しかった。

4

トムとジェリーのキャラクターは好きなんだけど、このゲームって一体？ アクションなのに熱くなれないし、やっててなんだか面白くないのよね。ボス戦にトムを使うのはグーだけど、ハリボテとしか思えないトムの動き…でも面構成はいいので、細かいアイデア部分をもっと練りこんでくれれば良かったな。

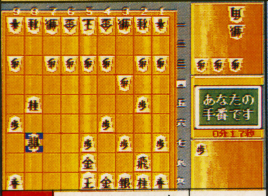
4

完全にアメリカゲーム（略してアメゲー)。なんてあいまいな操作システムなんだろう。日本人向けに、もっと反応をよくして欲しかった。トラップなんかのアクションも、どこかマニョマニョ。移植って…もっと違うもんだと思うんですけど…オレはね。読者のみなさんはその辺どうお考えでしょう？

6

「これがＳＦＣソフトなの？」と、驚くやらあきれるやら。ハッキリ言って、ファミコンでも作れそうな内容のアクションゲームだ。もちろん、デカキャラの表示をはじめ、ＳＦＣのハードの力がなくては作れない部分もあるけれど、ゲーム内容そのものの印象、プレイの楽しさがあまりにも貧弱だ。

早指し 二段森田将棋



SFC

6月18日発売	ETC
セタ	￥14,800

カスタムチップを搭載し、思考時間を格段に短縮した将棋ソフトの決定版。マウス対応で操作も快適だ。

7

このソフトはマウス対応。だからどうしたってワケでもないんだけど、将棋とか囲碁みたいなゲームはマウスでプレイするとそれなりの"趣"があってなかなかいい。"二段"というだけになかなか強いしね。たださすがに定価で１万円を越えているというのはちょっとツライかな？

6

まあ、早いっ！ なんてね。将棋のルール覚えたてで本当は入門編でばかりプレイしていたんだけど。声は出るし、なんかテレビでやってるプロ将棋に出た気分よ。強いか弱いかよくわからないけど、私にとっては強いわ。やり方説明みたいな機能はないので、初心者がいきなりプレイするのは避けましょう。

7

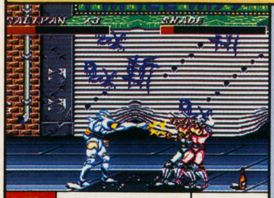
強いらしいよ。でも中学１年のとき、囲碁将棋クラブにいながら１度も勝負が決まるまで将棋をしたことの無いオレにはこのゲームの本当の価値がわからない。そんなヤツに評価されたら、メーカーの人がかわいそう。だから今回このゲームについてはオレを信用しないように。しゃべるのには感動したけど。

8

私が勉強不足なせいもあるけれど、対局したらボロボロに負けてしまった(笑)。コンピュータの思考時間が少々長いような気もするけれど、ＳＦＣでここまで遊べれば（相手をしてもらえれば)、十分なのではないだろうか。また、将棋を一からおぼえようという人に最適なソフトだとも思う。

電撃チェッカーズに励ましのお便りを！

コスモポリス ギャリバン



SFC

6月11日発売	ACT	
日本物産	￥8,800	

異星生物やバイオノイドと宇宙刑事が戦う格闘ＡＣＴだ。個性的な技の応酬に、友だちとの対戦も盛り上がる！

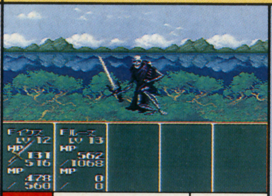
5 いかにも〝格闘ＡＣＴが流行っているので作ってみました〟的なノリがどうも好きになれない。内容もはっきりいって単調で、敵キャラをやっつけたときの爽快感もあまり得られない。これだけ格闘ＡＣＴが氾濫しているところへ発売するにしては、ちょっと練り込みが足りないのでは？

5 グラフィックはきれいだし、アクションも悪くないんだけど何かが足りない。なんだかスカッとしないのよ。敵は似たよーな顔ぶれでやたらとカタく、バシバシ進めない。だから同じ戦闘の繰り返しって感じがして、長時間プレイは結構キツイの。背景グラフィックは個人的に好きなノリ。特に回転木馬がいいわ。

6 悪くはない。でも、ファイナルファイトノリのACTで､｢防御｣の要素を取り入れるのはどうかと思う。ザコに時間がかかるかかる。ステージの途中でなんかダラダラしてきちゃうしさぁ。格闘ゲームとしてのデキはなかなかいいので残念。個人的にはＦＣ版で出せばもっと良かったのにと思いました。

6 横スクロール型の格闘アクションなのだが、当たり判定が小さいため、攻撃が空振りすることが多く、ちっともスカッとできない。また、このゲーム内容なら、ギャリバンという古くてマイナーなキャラを持ち出すよりも、オリジナルの新キャラを作って売り出したほうが効果的だったような気もするのだが……。

神聖紀オデッセリア



SFC

6月18日発売	RPG
ビック東海	￥9,500

天地創造など3つの時代に及ぶストーリーが魅力。武器を組み合わせて好みの武器を作ったりもできる。

7 確実に攻撃をヒットさせる戦い方や敵に大ダメージを与える戦い方など、キャラごとにどんな戦い方をさせるか設定できるというのは面白いアイデア。その他にもシステム面でいろいろな工夫がされていてプレイしやすい。ただ、妙に宗教色が濃いシナリオなので、人によってはちょっとなじみにくいかも……。

6 ルートがハッキリしすぎてて、いかにも一本道を行ってるゾって感じがするの。確かに悩まなくていいんだけど、もう少し遊びや寄り道があった方が楽しめそう。それに、せっかく装備品を合体させて強力にするっていういい発想があるんだから、その部分をもっと充実させてほしかったな。

7 エターナルチャンピオン、時空を超えた守護者…なんて感じでストーリーはありがちなファンタジーと違っていかしてる。エルリックほど難しくないし。カスタマイズ可能な親切システムや自分の好きな様に成長できるレベルアップもＯＫ！ でも…ちょっと戦闘が遅い。他がいい分だけねぇ……。ゼイタク？

6 お定まりのゲームパターンを踏襲しているので、とりあえずＲＰＧとして楽しむことはできる。しかし、プレイヤーをひきつける魅力や面白味が不足しているため、プレイにちっとも熱がこもらない。また、メッセージに対する気配り（日本語として正しいかどうかのチェックとか）が足りないのも気になった。

三国志正史 天舞スピリッツ

SFC

6月25日発売	SLG
ウルフ・チーム	￥12,800

マルチウインドウでリアルタイムに情報集めやコマンド入力ができる、画期的な戦国SLGだ。マウス対応。

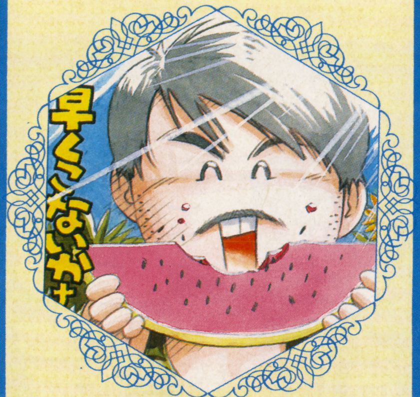
6 マルチウインドウで常に画面内に好きな情報を表示しておけるというのがウリみたいだけど、いかにＳＦＣとはいえ家庭用機レベルの能力ではさすがにツライかなという印象を受けた。必要なデータだけを整理して表示するなどのＳＦＣ用のアレンジが必要だったのでは？

6 操作法やシステムなど、新しさという点では、がんばったんだろうなって思う……。でも、その操作に慣れるまで取説とのにらめっこ状態なのはつらいわ。快適にプレイしたければマウスは絶対に必要ね。武将によって勝手に内政値が上昇していくのも確かにリアルだけど、なんだか実感がわかない気がしちゃうな。

4 おっそーい！ だってこのゲームは最初、ＰＣ98で発売されたんだけど、最速マシンでプレイしてもストレスがたまったのよ！ 売りであるＭビュウズシステムがネックだよ。システムも軍の派遣を決定してしまえばそれでおしまいだし。三国志マニアなオレなだけにこの手のゲームには厳しいのでした。

6 ウィンドウズ風のインターフェイスを採用することで、操作性が向上したのならいい。ところが、そのせいで処理が遅くなりプレイしにくくなっている。プレイの快適さよりシステムの新しさを優先した制作姿勢には、おおいに疑問を感じるところだ。ゲームとしては、複雑そうな印象の割に薄味な感じがした。

©1992 SNK
発行:メディアワークス 発売:主婦の友社



ビショップ小峯の オレ的に言えば！

第10回

衣替えの時期に合わせてこのコーナーも新装開店しました。今後もビシビシやっていきますんで、応援よろしく！

『ドラクエⅠ』を振り返ってみる

前回までは、日本のＲＰＧの現状について考えてきた。プレイヤーに選択の余地を許さない１本道のストーリー、レベルアップのためにひたすら戦闘という作業をくり返すだけのゲーム内容、基本システムそっちのけで付加要素や新システムばかり追い求める制作者の姿勢……残念ながら現在の日本のＲＰＧには、悲観的なファクターが目立つようだ。ましてや「ＲＰＧ＝成長する要素のあるゲーム」などという定義がまかり通っているのは、言語道断な話である……と、そんな話をしてきた。

いったいどうして日本のＲＰＧはこんなふうになってしまったのだろう。きっとどこかで誤った道に踏み込んでしまったに違いない……。そこで今回から、日本のＲＰＧ（ＴＶゲームのＲＰＧ）が歩んできた道をたどり、どうして今のようになったのか、ふりかえってみたいと思う。

さて、最初にチェックする作品は、当然、日本のＲＰＧの原点と言うべき『ドラゴンクエスト』（以下『ドラクエⅠ』）である。もちろんそれ以前にＲＰＧらしき作品がなかったわけではないが、『ドラクエⅠ』の出現によって、ＴＶゲーム界にＲＰＧというジャンルが広く知れわたったことは間違いない。そして『ドラクエⅠ』のヒットをきっかけにして、テーブルトークＲＰＧや中世のファンタジーに関心を寄せる人々が急増し、テーブルトークＲＰＧがひそかなブームを巻き起こしたり、ファンタジーものの小説やコミックスがベストセラーになったりもした。『ドラクエⅠ』が発売されなければ、ＲＰＧがここまで日本のゲーム界に

←この独特のセリフまわしが『ドラクエ』の世界観を形成している。

ビショップ小峯がハガキに答える かかってきなさい！

最近、みんなからの意見が長めなので、文字の大きさをちょっと小さくしました。あいかわらず掲載数が少ないのはカンベンしてくださいね。それではいきましょうか。

> なんだかビショップさんは自由度にこだわりすぎてるような気がします。一本道のＲＰＧシステムがうけてるんだからそれでいいじゃないですか。自由度のどこにこだわるの？　一本道シナリオがよくないと言いますが、そうなってしまったのはゲームを作る人たちがプレイヤーのことを思いすぎてそうなってしまったんじゃないでしょうか。自由度が高いと言われている『ウルティマ』もプレイしましたが、めんどくさいし、疲れるし、すぐに飽きてしまいました。一本道シナリオで十分おもしろいのに、自由だからいいってもんじゃないでしょ。
> 〈神奈川県・ゆきだるまさん〉

「おもしろければ、１本道だろうが戦闘ゲームだろうが、どうでもいいじゃないか」という意見もたくさん来ています。確かにそれは正論ですが、それは〝ユーザー側〟が言うセリフであって、〝作り手側〟が、マンネリ化した同じような内容のゲームを作るための根拠や方便として使っちゃいけないと思います。作り手が新しいものを作るのを放棄するなんて、もってのほかでしょ？　でも、ユーザーのほうから「もうやめてくれ」って言い出さないと、作り手はいつまでたっても同じようなゲームを作り続けると思うので、文句を言ってるわけです。私が自由度にこだわるのは、マンネリを打開しようという気持ちの表れだと解釈してください。

> 僕は、戦闘はイベントとイベントをつなぐひまつぶしだと思うので、戦闘がなくなるとゲームがものすごく短くなると思います。だから戦闘は戦いたいときに戦うようにして、戦闘以外の何かをたくさんいれ、フィールドを楽しくしたらいいと思います。そうすると冒険らしくなると思います。
> 〈岡山県・栗原伸夫さん〉

イラスト／かんなたかし　©エニックス

定着することはなかったと言っても過言ではないだろう。

『ドラクエⅠ』が発売されたのは1986年(昭和61年)。今から7年前のことだ。当時、私は学生で、プログラマーのアルバイトをしていた。仕事場の仲間たちは言うまでもなく全員ファミコンユーザーで、毎日『ドラクエⅠ』の話で盛り上がっていたのを記憶している。まあ、それはさておき。『ドラクエⅠ』は、さまざまな点においてすばらしい作品であったが、もっともすぐれていると感じたのは、操作性の良さである。ウィンドウの開閉の速さ、ボタンを押した時のレスポンスの良さなど、プレイヤーに快適なプレイ環境を提供してくれた。いまでは当たり前になってしまったウィンドウ表示システムが定着したのも、『ドラクエⅠ』がウィンドウの便利さや快適ぶりを見せつけたからこそである。

次にすばらしいと感じたのは、実にていねいに、ユーザーフレンドリーに作られていた点である。会話の方法、ドアの開け方、宝箱の調べ方、買い物のしかたなどなどを、王様や兵士、町の人々の言葉という形をとりながら、まるで幼い子どもに話しかけるようにわかりやすく説明してくれた。この「誰にでも遊べるように」という配慮こそ、『ドラクエⅠ』が広く一般に受け入れられたもっとも大きな理由であろう。

また、シナリオのすばらしさも忘れてはいけない。『ドラクエⅠ』のシナリオは、言葉の使い方、遊び方がじつに見事である。「おお、ゆうしゃ〇〇よ！」とか「××してはくれまいか」とか、芝居がかったセリフまわしを採用することで、どこかコミカルな雰囲気のただよう独特の世界観を作り上げたり、プレイヤーを不快な気分にさせないように、セリフをていねいな言葉づかいにしたり、随所に作り手のセンスや配慮が感じられる。

そして『ドラクエⅠ』は、シナリオの構成も秀逸だった。ゲームスタート時、プレイヤーは「竜王を倒してくれ」「ローラ姫を捜してくれ」としか言われない。どのように旅をするのか、それはプレイヤーの自由意志にゆだねられている。もちろん、ヒントの中にさりげなく進むべき道順が隠されてはいるものの、決してプレイヤーを強制することはなかった。プレイヤーは自分の思うままに、竜王やローラ姫に関する手がかりを求めて、アレフガルド各地を旅することができた。このように『ドラクエⅠ』のシナリオ構成は、プレイヤーの〝自由〟を尊重していたのである（ローラ姫を助けなくてもゲームクリアできることからも、それがうかがえる）。

こうして振り返ってみると、『ドラクエⅠ』がじつによくできたＲＰＧだったことがわかる。それが原点となったにもかかわらず、どうして日本のＲＰＧは今のようになってしまったのだろう？　次回はそのへんについて考えてみようと思う。

結びの一句

ヒット作
形をマネても
超えられぬ

戦闘はひまつぶし……そういうふうに思いながらプレイしてる人もけっこう多いんじゃないかな。これってものすごく悲しいことだと思う。ひまつぶしを目的として遊ぶゲーム（パチンコとか）ならいざ知らず、ＲＰＧをそういうふうにプレイしなきゃならないなんてねえ……。

私は日本のＲＰＧに自由度が足りないのは、日本人のジョークに対するセンスの低さと、遊びや息抜きに対する罪悪感のような感情、そしてクソまじめさが原因しているのだと思います。ソフトを購入するとすぐさま早解きを開始し、目標はクリアのみ。だから、自由度の高い外国作品をプレイすると、次にどこに行けばいいかわからない、時間が無駄だ、不親切だと不満を言う。

自由度の高さは作り手側の「遊ばせてやろう」というエンターテイメント性の高さがつくりだすものであり、その根本を支えるのがジョークなのに。なぜみんなはジョークを楽しまないのでしょうか。

『MOTHER２』を制作中の糸井さんだけは、それをわかってくれているようでうれしいです。ひさしぶりに遊びやジョークに満ちた、クリアするのが惜しいとさえ思わせるほどの自由度の高い作品がプレイできそうでワクワクして待っています。

私はジョークこそが今の日本のＲＰＧを救うと思うし、もっとジョークのわかる日本人が増えれば、どんどんおもしろい作品が出てくるんだろうと思っています。

〈広島県・前野勝美さん〉

前野さんの日本のＲＰＧとジョークに対する考え、とても興味深く読ませてもらいました。日本人はもっとウィットを身につけ、ジョークのセンスを磨くべきだという意見、まったくその通りだと思います。ほんと、日本人はまじめ一辺倒の人が多いですからねえ。ゲームを早解きしないと気がすまないのも、まじめの血がそうさせるのかもしれませんね。

というわけで、このコーナーではみなさんからのおたよりを随時募集しています。ハガキでも封書でもＯＫですが、なるべく手短かに意見をまとめてくれると、掲載しやすいです。掲載者には特製テレホンカード（製作中）をプレゼントします。掲載されなくてもいいから、意見を聞いてもらいたいという人からのおたよりも待ってます。熱のこもった意見を送ってくれた人にも、テレカをプレゼントしますので。

ハガキのあて先

〒101 東京都千代田区神田神保町
2-22-11 カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部
「ビショップ小峯のオレ的に言えば！」係

HIGH VOLTAGE GAMES 特別編

最新情報をキミのアタマにインプット!

聖剣伝説2
せいけんでんせつ

SFC	7月発売予定	
RPG	16M	Ⓑ
スクウェア	¥9,800	

発売日が待てなくてウズウズしているキミ。そんなキミを満足させるため、電撃は続報をひたすら送り続けるぜ!

INPUT DATA① Xデーは7月末!? 予約の準備はOK?

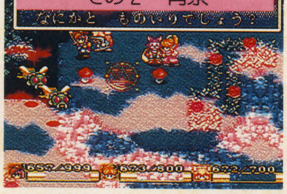
『聖剣2』発売のXデーは、7月末日と予想される。現段階で公開されている情報量は少ない。にもかかわらず、7月中に出すという強気なスクウェアから推理すると、7月末日というセンが濃厚。ソフトの開発状況は、一部を除いてかなり完成しているようだったぞ(41ページの誌上体験レポートを見てくれ!)。また、初期出荷本数や全国各店の予約状況などは未定だけど、そのうちレポートするので期待していてくれい。

スクウェアに聞いた! このへんがタイヘン!

その1 システム

⬆モーションバトルは多彩な戦略が可能。それだけにプログラムも複雑。

その2 背景



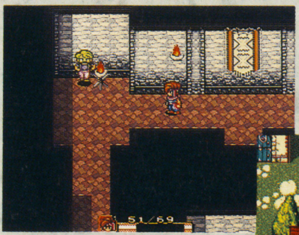
⬆変則的な背景がある場所は、スプライト処理も難しい。

その3 ボスキャラ

⬆ボスキャラも公開されているのは一部。スンゴイのを準備中とのこと。

INPUT DATA② ㊙設定最新情報公開!

ストーリーの核となる各キャラの設定も、最新バージョンが公開された。イマイチはっきりしなかったランディのことをはじめ、3人の出会いのシーン、そして、GB版ではおなじみの、アノ人物も登場するぞ。これらをつなぎあわせていけば、まだボンヤリとではあるがストーリーが見えてくるぞ。



⬅ここで、ランディとプリムが追いかけっこするのだ。でも、なんで?

➡パンドーラの城下町を走るプリム。いったいどこに向かっているの?

主人公に託された大きな使命とは?

いじめられっ子という、少し情けない子供だったランディ。この1人の少年の運命を、大きく左右していく人物が今回はドンドン登場してくるぞ。これらの人物との出会いのなかで、ランディは勇者としてたくましく成長していくわけだ。

ランディに託された使命というのはかなり重要なモノらしい。倒すべき敵も手ごわいヤツに違いない。

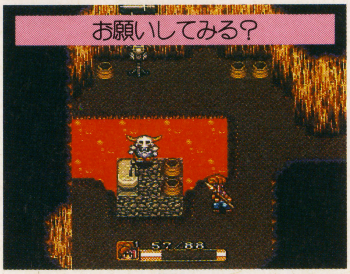
©スクウェア 1991/1993 イラスト/パディ小暮

INPUT DATA③

武器のパワーアップの陰にかじ屋さんアリ!

『聖剣２』に登場する武器のパワーアップ方法として、かじ屋みたいなキャラに武器を鍛(きた)えてもらう…なんて説が以前あったよね。ホントーにそんなキャラが実際に登場しそうな気配。今回紹介しているドワーフのかじ屋がソレ。店のカンバンといい、店内の雰囲気といい、これは、あの説の正しいことを証明している？

←ここは地下みたいだ。ハンマーで鉄をたたいている絵が見える。



←店内にはドワーフのかじ屋がいた。台に武器を置いて鍛えるのか。

必殺技に関係

かじ屋と武器の必殺技には関係があるらしい。武器を鍛えると、武器の種類に関係なく必殺技の数が増えるのだろうか？　早くその場所を見つけたいよね。

ドラゴンのつめ（グローブ）

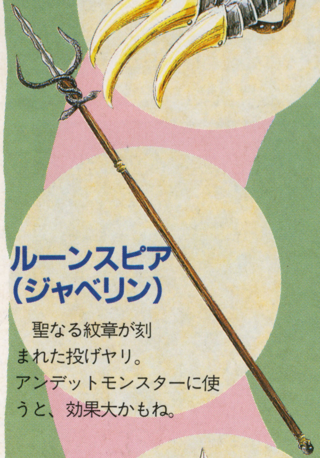
ドラゴン系に相性がよさそうな、グローブ。この武器を手に入れるのは後半かな？

マサムネ（剣）

『FF』シリーズでもおなじみの伝説の日本刀。ムラサメの登場予定アリ？

グレートアックス（オノ）

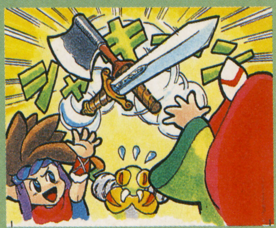
ドワーフの荒くれどもが使っていそうなゴッツイ、オノ。大きさもけっこうあるみたい。



ルーンスピア（ジャベリン）

聖なる紋章が刻まれた投げヤリ。アンデットモンスターに使うと、効果大かもね。

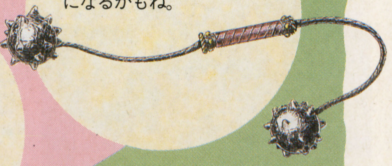
武器の入れ替えもカッコイイ!



⬆キャラ同士で武器を持ち替えるときには、両方の武器を空中に放り投げてキャッチするのだ。イカスゼ。

巨人のヤリ

これまたデカそうなヤリ。ポポイに使わせると、アンバランスでおもしろいかもね？



ギガースフレイル（ムチ）

両端にトゲ鉄球がついた武器。必殺技はハデなものになるかもね。

手裏剣（ブーメラン）

これまた『FF』シリーズで有名。ただし、こちらは１度使っても、なくならないで戻ってくる。

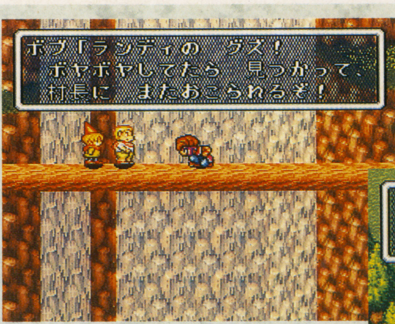
必殺の弓矢

名前から判断すると、クリティカルヒットの確率が高そう。これは便利な遠距離武器。

①少年に聖剣を授けた謎の人物

川に落ちたランディに聖剣を授ける人物が、とうとうその姿を現した！　両肩までおおっている頑丈そうなヨロイや、立派なマントを見ると、どうやらこの人物は騎士？　じつはこの服装、次のページに登場している、ある人物の服装とすごく似ているのだ。

そして、聖剣の前の所有者という可能性が高いとしたら、かなり名のある騎士だったはず。そんな騎士が、なぜランディの名前を知っているのか、気になるところだよね。

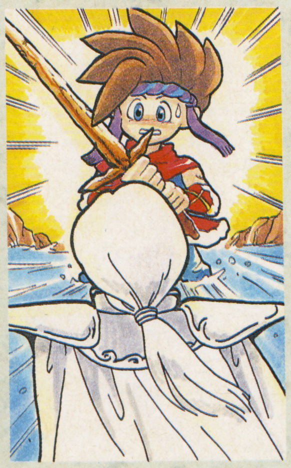


あいかわらずイジメられっ子

⬅セリフに少し変更が加わった。ボブの性格がさらにキツくなった雰囲気だね。このあと下の川に落ちるのは変わっていない。

立派な騎士みたいだけど……

➡白い光に包まれているのは、どうして？　もしかしたら、すでにこの世にいない存在なのか？　この人物はのちにも再登場しそうだ。



INPUT DATA④-A

緑の森ばかりじゃないぜ! 新名所めぐりだ!

フラミーに乗って見おろしているだけじゃわからない、『聖剣2』のポイントとなる場所を紹介していくぞ。見おろしているときはホンの小さな場所でも、実際に降りてみると、意外な発見があるのだ。これは攻略するのもラクじゃないぞ。

それと例の大砲を使った商売の名前も『大砲屋』に正式決定。スクウェアの話によると、この男のセリフ回しにも注目してほしいとのこと。

旅に欠かせない珍商売『大砲屋』

⬆まだ何ルクなのかは未定なのだ。

⬇兄弟が各地にいて商売している?

⬆まさに美女と野獣。意外だよね。

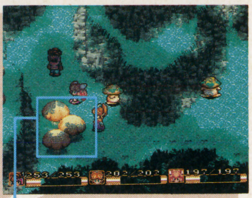
謎のキノコ王国

このキノコたちは敵か味方か?

以前1度紹介したことのある、キノコがニョキニョキ生えていた村。なんとこの村、住民までキノコだったというからオドロキ。このキノコたちが、敵なのか味方なのかは、まだ謎のまま。だけど、親しそうに話しているのを見ると、それほど悪いヤツには思えないんだけど…。

マイコニドとは違う?

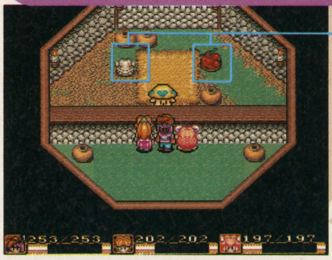
⬅マイコニドとは、体の色が違っている。だけど顔とかは似ている。もともとは同じ種族だったかも。これもマナの影響かな?



じめじめした場所

⬆村のまわりにはキノコが生えている(もしかしたら彼らの赤ちゃんか?)。村全体が樹の陰におおわれている雰囲気。

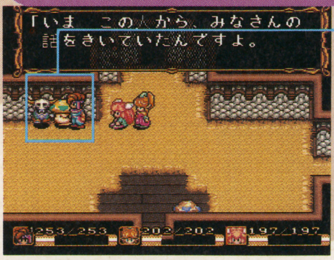
店内はこんなかんじ



気になるアイテムが

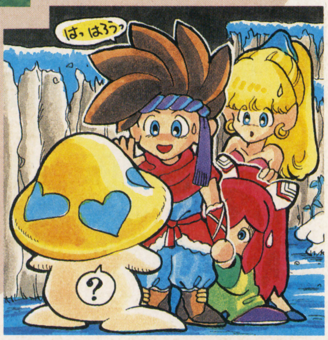
⬅この村の道具屋。右の果実は回復のアイテムかな? そして気になるのが左の像のようなアイテム。どんな効果があるのか。

言葉も通じるみたい



ドワーフと友だち?

⬅ドワーフから話を聞いて、ランディたちが怪しい者じゃないと納得の図? ドワーフとはこの村に来る前に、会うことになるみたい。



②ついに明かされるランディの過去

育ての親である村長の口から意外な新事実が出てきたぞ。ランディがポトス村に来たときは、お母さんといっしょだったというのだ。最初から天涯孤独の身では、なかったらしい。しかし、現在そのお母さんが村にいないということは、すでに死んでしまったのか? それともどこかで生きていて、ランディが会いにくるのを待っているのかも。名のありそうな騎士に知られているランディ。お母さんもきっと、タダ者ではないはず。

お母さんはどこに?

⬅そのカンジンのお母さんはいったいどこへ。このあとの村長のセリフが気になる。だけど現段階でわかるのは、残念ながらここまで。

ジェマの騎士ついに登場!

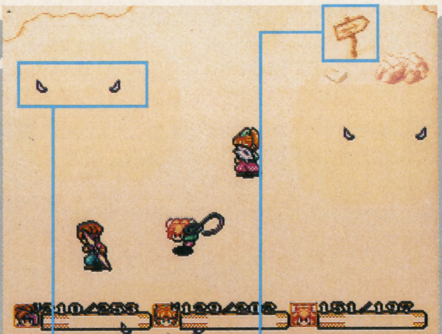
➡名前がジェマと聞いて思い出す人は多いはず。彼もジェマの騎士なのか? しっかし、聖剣の前にいた人物と服装が似てるよなあ。

砂漠地帯 今はとっても暑いけど昔は…

全体マップ（前号参照）の左上にある砂漠地帯。ここはなかなか謎が多そうな雰囲気。なんでも昔は海底だったという噂（うわさ）があるのだ。太古の海底神殿なんかがあるのかもね。

雪原地帯 とっても幻想的な白銀の世界

氷におおわれた木々が７色に輝いていて、歩いているとウットリしてしまう。じつはキノコ王国のキノコたちのように、雪原地帯に住んでいる住民も、少し変わっているぞ。

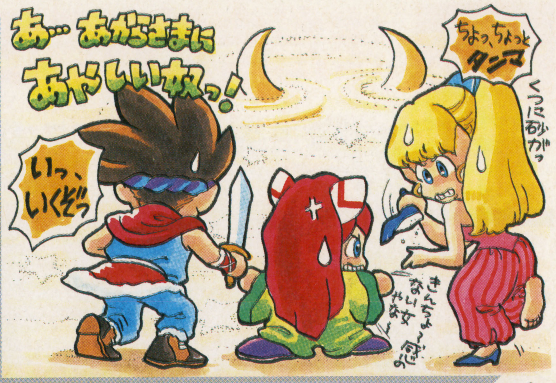


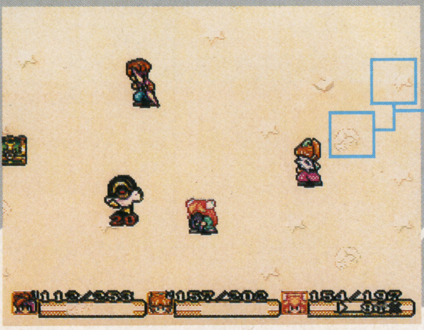
ハマるとこわいアリ地獄

⬆この鋭いキバはアリ地獄のもの？　この部分に入ると中心へ流されるようになってたりして。そうなるとコイツは強敵だぜ。

金属製の道路標識

⬆こんな辺境に道路標識。しかも金属製みたいだぞ。こんなのがサビて存在するということは、その昔、高度な文明があったってわけ？





ヒトデの残骸 以前は海？

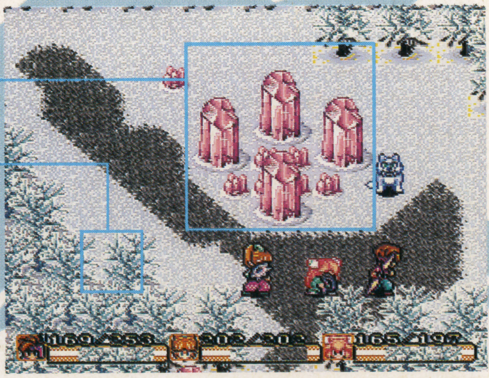
⬅標識に続いてヒトデと、何かの動物の化石も発見。ということはここは昔は海？　海底に栄えた文明国があったのかも？

誰が作ったこの雪ダルマ

⬆GB版を遊んだ人には懐かしい雪ダルマ。この村の住人がなにげなく作ったモノなのかな？　それともGB版みたいに動かすことができるかも。

怪しげな色をしたクリスタル群

⬇場違いな紫色の光を放つクリスタルの柱。さわってもダメージを受けないし、ワープもしない。いったい何の目的でここにあるの？



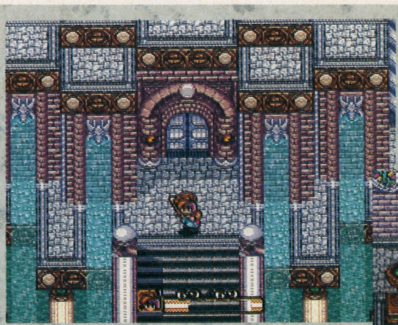
７色に変わる樹氷がキレイ

➡氷におおわれた木々は７色に変わっていく。これが非常にキレイ！　歩いていると目を奪われてしまうぞ。モンスターがいるのも忘れるほどだ。

③巨大な神殿の中心にはいったい何が待つ？

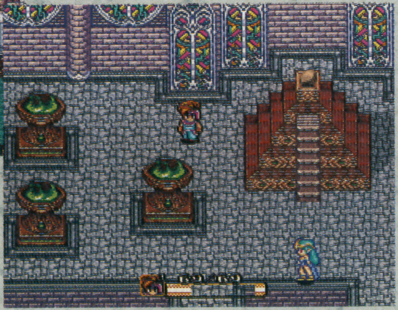
フィールド、ダンジョンに続いて、謎の神殿の内部も公開された。場所ははっきりしていないけど、かなり豪華な造りだよね。おそらくここは、左のページでジェマがランディに話した神殿だろうと考えられるぞ。ジェマはここで、ランディに何を話そうとしているんだろうか？

神殿内部には普通の人々とは少し違う、神官のような格好をした女の人がいる。神秘的な女性といえばマナの一族を連想してしまうんだけど……。



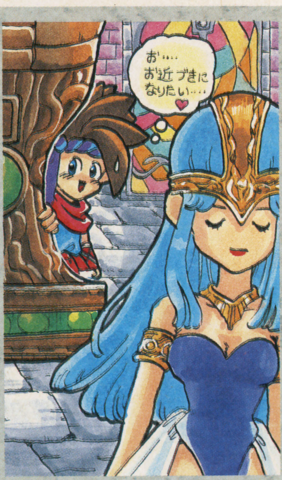
ここは何の神殿なのか？

⬅入口の左右から人工の滝が流れ落ちる神殿。造りはかなり豪華といえるぞ。入口を開けるには、特別な資格が必要だったりして。



じつに神秘的な場所だ

➡神殿内部。右側の祭壇の上にあるアイテムが気になるところ。そして歩いている女性はこの神殿の神官かな？　話しかけたいよ〜。



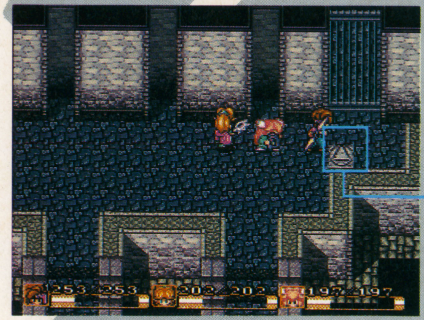
INPUT DATA④-B

まだまだあるぜ！ こんなところも要CHECK！

城

複雑な道路はまるでダンジョン

大陸に何か所かある城の一部が公開された。画面を見るかぎり、内部構造はかなり複雑そうだね。おそらく、完成バージョンでは、ここにいろんな人々が登場することになるだろう。楽しみ！

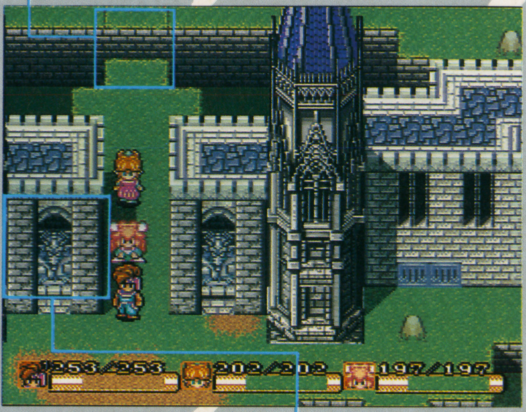


何かのスイッチ

⬅牢屋の鉄格子のような大きいトビラが見える。そして、その前に気になるスイッチ。このドアとこのスイッチ、関係ありそうだ。

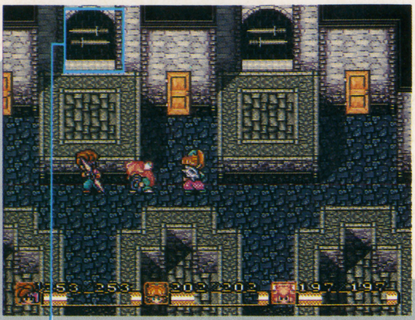
堀に橋がかかっていない

⬇城のまわりには深い堀がある。だけど外部に通じている橋がないぞ。この3人は、どこから城に入ったのかな。



この紋章は？

⬆城の壁には力強そうなドラゴンの紋章が彫られている。この国を象徴しているものなのかな。軍事国の可能性も高いね。

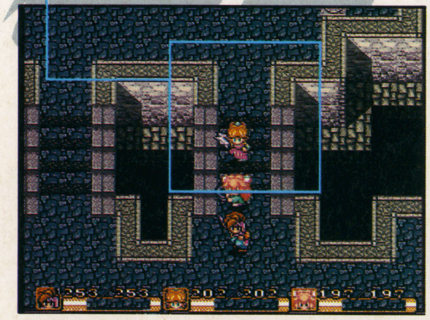


武器の倉庫がこんなにある

⬆城の内部では、全部の部屋の前に武器のカンバンがかけてある。武器庫がこんなにあるなんて、やっぱりこの国は軍事国みたいだぜ。

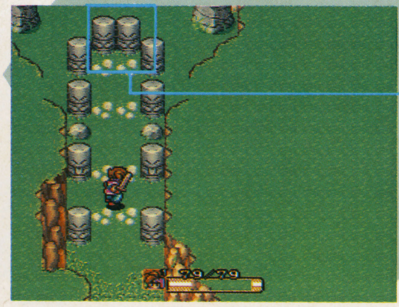
立体交差もアリ

⬇城の内部構造はかなり複雑。通路も立体交差があるほど。この位置関係を理解することが、この城を攻略するポイントになりそう。



遺跡群

ニヤけたような石柱が建ち並ぶ

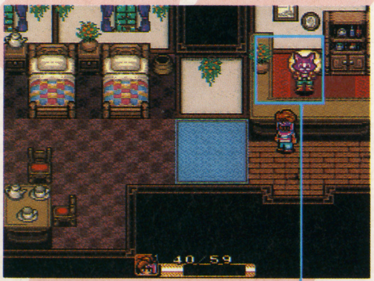


ここが開きそうなんだけど

⬅行き止まりの石柱を動かすには、なにかイベントをクリアしないとダメ？　しかし、この石柱の模様は笑っている顔に見えるよね。

道具屋

ニキータもマジメに商売するときが？



今回の袋の中身は？

⬆ダンジョン内では法外な値段で売りつける彼も、店の中では普通の道具屋におさまっている。しかし、ラインナップは気になるよね。

ランディと仲間の出会い

プリム

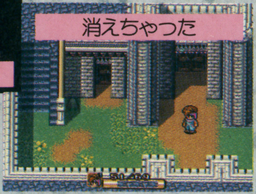
なんで追いかけっこするわけ？

この城はプリムの生まれ故郷にある、パンドーラ城だろうか？　なぜランディから逃げているのかは謎だ。

この2人、最初は仲が悪いんじゃないか、なんて想像もしちゃうよね。この先の展開が気になるところ。

⬅2人の勇者、感激のご対面。だけど雰囲気が少しヘン。

なぜ逃げるの？



消えちゃった

➡逃げ回るプリムを追いかけて城の外へ。しかし、彼女は消えてしまった。

なんか怪しいヤツ

確かポポイって、ドワーフたちにも一目置かれるほどのしたたかなヤツじゃなかった？　となるとこのセリフ、なんか芝居がかったものに見えるなあ。苦労して助け出したら、いきなり命令調になったりして。それも楽しいけど。

口調はカワイイが

⬅体が小さくなっているぞ。回復アイテムを探さないと。

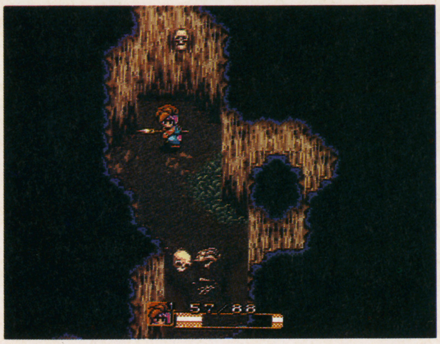
ポポイ

INPUT DATA⑤

センスが光る数々の好演出!

ダンジョンはしかけがいっぱい

モンスターとのモーションバトルに加えて、しかけがいっぱいあるダンジョンをクリアするのも、このゲームの醍醐味。今回は通路の行き止まりにあるドクロの飾りを紹介。どうすれば先に進めるのな?



⬆壁にあるドクロにさわると通路が開くかな? しかし、そんな簡単なしかけのはずは、ないよねえ。どうする?

意外な所で近道できる

このバネクジャコというキャラの上にランディたちが乗ると、段差を飛び越えることができる。近道するのに利用できるぞ。

敵か味方か?

⬆バネクジャコは目立たない所になにげなくいる。体も小さいしね。

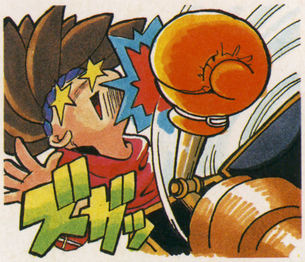
段差を越える

⬆ビックリしたバネクジャコがランディたちを上の段差に運んでくれる。

宝箱は開けたいけれど

モンスターを倒すと出現する宝箱。なかには役に立つアイテムがイロイロ入っているらしい。だけど、安易に開けるのは禁物。ときどきワナがしかけられていることがあるぞ。開ける前にHPの回復をしておくのがいい。

運が悪いぜ!



⬅HPがガンガン減るワナ、パンチグローブ。スンゴク痛い。

INPUT DATA⑥

みんなよりひと足先にプレイしたぜ

誌上体験レポート

マルチタップをつなげてスタート

操作がわからずアセる3人。オロオロ…

COMのキャラの動きをチェックする意味で、取材班3名でスタート。操作方法に慣れるまでは苦労したけど、それも最初の数分だけ。すぐさま大迫力のモーションバトルのトリコに!

慣れてしまえばこっちのもの。しかし敵もなかなか

操作に慣れてくると、敵の動きもよく見えてくる。コイツらがじつにイロイロな特殊攻撃を使うのだ。ザコなのに…じゃあボスキャラは、ザコ以上にヤラシイ動きをするのかな?

ここまでをバッチリ整理! KEYWORD集

●**ジェマの騎士**
GB版ではマナの樹を守り、世界を平和へと導く戦士となっている。そして、ジェマの騎士を助ける女性もいた。彼女はのちにマナの樹となったが……。

GB版

⬅主人公の力強い味方だった、ジェマの騎士。いかすオジサン。

●**モンスター**
マナの影響を人間よりも強く受ける種族。マナの力のバランスが崩れてくると、本来おとなしいモンスターたちも暴れだす。妖精であるポポイも同じ?モンスターたちはランディが聖剣を抜いた直後に襲ってきた。このことが意味するものはいまだ謎。

●**聖剣伝説**
世界の平和を乱す悪を倒すとされる剣。別名マナの剣。とゲームの冒頭で語られているようにさまざまに形を変えて登場する、という部分が興味深い。ランディが引き抜いた聖剣も、のちのち姿を変えていくのか? GB版ではサビた剣がマナの一族の力により、エクスカリバーへと変わったのだが…

ついにサンプルロム入手!!
『ターボ』のスゴさが見えて来た!!

STREET FIGHTER

お待たせしました! 全国数百万のファンをやきもきさせた、あの最新作が電撃編集部に届いたぞ! 重箱の隅をつっつくように細かい部分まで完全チェック!

ストリートファイターII ターボ
カプコン/7月10日発売
¥9,980/ACT
20M

5つのチェック!! ターボになってここが変わった

1 スピードの高速化——P42
2 ゲームバランスの改良—P44
3 新必殺技の登場——P46
4 四天王でプレイ可能——P48
5 グラフィック・技の追加—P50
国技館大会告知——P51

1 スピード

ターボモードで5段階のスピード調整が可能

まず下のタイトル画面を見てほしい。〝TURBO〟と表示された部分がわかるだろうか。そう、なんとこの『ストII ターボ』では、5段階のスピード調整機能がついていたのだ! 以前本誌で〝スピード調整ができれば嬉しい〟と言ってたら、ホントにその機能がついていたとは!

ココに注目!!

⬅この星マークを増減することにより、ゲームのスピードを変えられる。全部で5段階の調整ができるぞ。

©カプコン ※画面は開発中のものです。

II TURBO

さらに新モードも発見!!

●ほぼ完成というサンプルロムを見てビックリ！ "NORMAL" という新モードが追加されていたのだ。なんとSFCの「ターボ」は、1本で2倍オイシイぞ。詳しくははみだしを見よ。

格闘新時代に突入

前作『ストII』とはここが違う！

の高速化

DATAチェック
試合時間を完全計測

ゲーム開始前に設定できるスピードは5段階。どれだけ試合時間に差がでるか計測してみた。表のタイムは、ゲーム中のカウントが99から00になるまでの時間だ。

ターボモード	コメント	タイム
――――	前作、『ストリートファイターII』並みのスピード。慣れると少し遅く感じる。	1分9秒
★	アーケード版やＰＣエンジン版の『ストIIダッシュ』くらいのスピードか。	1分1秒
★★	ゲーム展開が早く感じるが、慣れると気持ちよくプレイできるぞ。	57秒
★★★	アーケード版の『ストIIダッシュターボ』と同じくらいのスピードに感じる。	53秒
★★★★	とにかくムチャクチャ速い。スーパーファミコンとは思えない超スピード！	49秒

TURBO CHARACTER FILE 1

RYU リュウ

DATA

変更ポイント

・波動拳のモーションが早くなり、以前よりスキがなくなった。
・竜巻旋風脚の上昇、下降中が無敵。威力も強化。しかも空中で出せる。
・ケンよりも、技の破壊力が大きい。

ターボのリュウはココが違う

リュウは波動拳、竜巻旋風脚、昇龍拳とすべての必殺技が強化された。波動拳は早く出るうえに、出した後のスキもほとんどない、完璧な飛び道具となった。また竜巻旋風脚や昇龍拳で敵を転ばせることができるため、敵に追い詰められることも少なくなった。ターボのリュウは、前作とは別人のように強い！

もう昔のようにはいかないぜ

●今回紹介したキャラデータは、『ターボ』のモードでの変更点です。

はみだしターボ "NORMAL" モードとは　ＳＦＣ版『ストII』での同キャラ対戦に、四天王プレイ＋いくつかの技を使えるようにしたモード。しかしゲームバランスは『ターボ』とはまったく違うモードなのだ。ほんとビックリ！

技の間合い、ダメージも一新

ゲームバランスをとるうえで、大きく変わった部分は、各キャラが繰りだす技の間合い。たとえば、前作『ストII』だったらソニックブームを読んで飛び込むケンを、ガイルは中キックなどで簡単に迎撃することができた。しかしターボでは、ケンのジャンプ強パンチの間合いが長くなり、ガイルは迎撃するのが難しくなっているわけだ。こういった調整が、ほぼすべての技に施(ほどこ)されているのだ。

ストリートファイターII

⬅ソニックブームを読んで飛び込むケン。やった、狙い通り！

➡しかしガイルに簡単に落とされてしまう。なんだか悲しい。

ターボ

⬅今回、ケンはちょっと強気だ。それ、読み通り飛び込んだぞ。

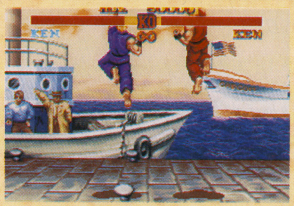
➡ジャンプ強パンチがヒット！ガイルは防御するしかないぞ。

TURBO CHARACTER FILE | 3

TURBO CHARACTER FILE | 2

KEN ケン

DATA



変更ポイント

- 昇龍拳の強は横に大きくスライドする。また弱はスキがない。
- 竜巻旋風脚が高速化。一発当たれば連続で当たり、空中でも出せる。
- リュウよりスピードアップした。

ターボのケンはココが違う

なんと言っても昇龍拳。強は横に大きくスライドするため、最強の対空技となった。また弱はスキがないため、連続で繰りだせるのも強い。またターボでは、空中竜巻旋風脚はあっという間に着地するので、着地と同時の投げや昇龍拳が有効な戦法と言える。ケンならではの暴力的かつ非情な連続技も存在する。

II 2 TURBO

ゲームバ

対戦プレイがより白熱

ターボになって進化したのはゲームスピードだけではない。その内容、ゲームバランスも大きく進化している。こういった格闘ゲームは、やっぱり人間同士の対戦がメイン。どんな組み合わせで戦っても、勝つ可能性はどのキャラにも欲しいわけでしょ？　その点では、前作『ストII』はツラい対戦パターンも多く、まだまだバランス的にイマイチな部分が多かった。たとえば、プレイヤーのレベル（熟練度）が同じだったら、ダルシムやガイルを相手にして、勝てるザンギエフなんてまずいなかった。

そういった部分で、ターボは非常に練られた作品になっている。まさに、新しく作り直したと言っても過言でないほど、各キャラクターのバランスが変化しているのだ。全部で12人もキャラクターがいるわけだから、バランスをとる作業も大変だったと思う。何度も試行錯誤をした結果、完成した作品が『ストリートファイターII ターボ』なのだ！

CHUN・LI 春麗

DATA

変更ポイント

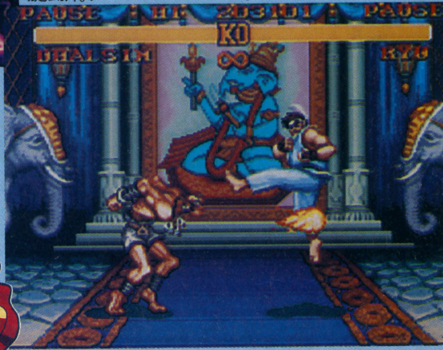
- 気功拳という、気を飛ばす技を新たに修得。
- スピニングバードキックが高速化。上昇、下降中が無敵になり、空中でも出せる。
- 百裂キックが簡単に出せるようになった。
- 背中蹴り、蹴り逃げができるようになった。

ターボの春麗はココが違う
飛び道具である気功拳を修得したため、戦術が多様化したのは大きい。また地味ながら、百裂キックを出しやすくなったのも重要なポイント。相手の体力をガリガリ削れるようになった。しかし、パワーダウンした部分もある。立ち中キックやしゃがみ中キックなどの当てられ判定が大きくなり、出した足を敵に攻撃されることが多くなったのだ。

技の性質自体が改良されたものも!!

ターボでは、技の性質そのものが変わってしまったものもある。たとえば、ターンパンチはクルッと振り向いてる間は無敵。『ストIIダッシュ』で飛び道具に苦しめられたバイソンの、救済処置と言えよう。また竜巻旋風脚も、ヨガファイヤーを通過できるようになり、リュウとケンは、ダルシムに接近しやすくなっている。ほかにも、ザンギエフのスクリューパイルは着地した後、間合いが開いてしまったりと、不利になった技もあるぞ。

⬅ターンパンチは一瞬無敵。ソニックブームだって恐くない。

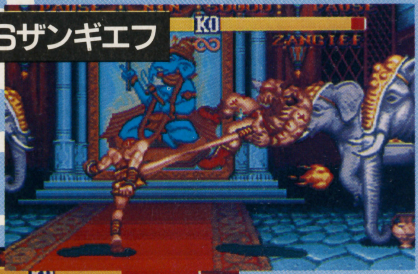


⬇ヨガファイヤーをすり抜ける竜巻旋風脚。ダルシムのピーンチ!

ランスの改良

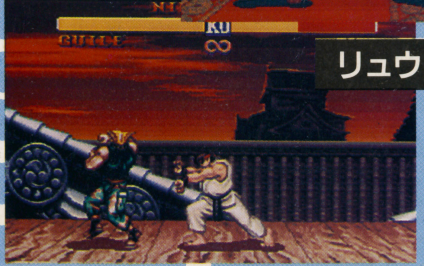
［ストリートファイターII 最悪対戦例］

ダルシムVSザンギエフ



➡誰もが終わってる、と嘆いた対戦。熟達したプレイヤーの操る達人ザンギエフでさえ、シロウトに毛の生えた程度のダルシムに負けてしまう。

リュウVSガイル

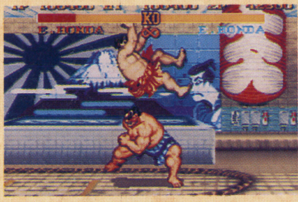


⬅この時、運がよくないとリュウは勝てない。とくにガイルが完璧な対応だと、悪質なハメ技を使わない限り勝てない。

TURBO CHARACTER FILE | 4

E.HONDA エドモンド本田

DATA



変更ポイント

- 百裂張り手を簡単に出せて、技を出しつつ左右に移動もできる。
- スーパー頭突きの強が早くなり、弱は無敵時間が長くなった。
- スーパー百貫落としを修得。

ターボのE・本田はココが違う
スーパー頭突きの強はブランカのローリング並みに早くなり、ヒットすれば相手は転んでしまう。百裂張り手も移動できるようになり、本田らしい強引な攻めが可能になった。また、スーパーファミコン版『ストII』ではカットされていた、さば折りからボディプレスの連続技もちゃんと移植されている。

はみだしターボ 今度のCMもスゴイらしい　砂漠を背景にした迫力のCMも話題だった『ストII』『ターボ』でも、前作以上の迫力を盛り込み、制作されるとのこと。詳しいキャスティングはまだ未定だけど、テレビも要チェック。

TURBO 3 新必殺技の登場

新たなる技を修得!

ゲームバランスをとるうえで、技の判定や性質が変化したのは、前ページで説明した通り。そしてもうひとつ、バランスをとるため加わった大きな要素が、この新必殺技なのである。新必殺技はすべてのキャラに追加されたワケではない。ガイルや四天王は修得していないようだ。もしかしたら誰かが隠れた必殺技を持っているのかもしれないが、現時点では未確認である。

春麗　気功拳／空中スピニングバードキック

春麗が波動拳やソニックブームに対抗するためにあみだしたのが、気功拳。手のひらから強烈な"気"を発射する技だ。出し方は、ダルシムのヨガフレイムと同じ。また、スピニングバードキックも空中で繰り出せるようになり、空中戦も強くなっている。三角飛びや踏みつけ攻撃の間、✚ボタンを下にためておくといい。多彩な攻撃で相手を撹乱(かくらん)できるぞ!

⬅踏みつけ攻撃。この間、✚ボタンを下にためておく。

⬅そうすれば、この通り空中でスピニングバードキック!

⬅気功拳! これは波動拳と同種の技と思われる。

TURBO CHARACTER FILE 5
BLANKA ブランカ

DATA

変更ポイント

- バーチカルローリングを修得。
- ローリングアタックのカウンターダメージがなくなった。
- 電撃が出やすくなった。
- ローリングネイルがなくなった。

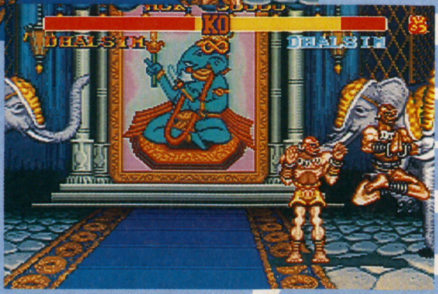
ターボのブランカはココが違う

ローリングアタックのカウンターダメージがなくなったのは大きい。ナナメ上に飛んでいくバーチカルローリングも対空技としてそこそこ強いぞ。また電撃は、簡単な連打で出せるようになっている。さらに、前作では使えない技として定評のあったローリングネイルも削除。接近戦に強くなった。

ダルシム　ヨガテレポート

ヨガの秘術はダルシムをテレポートさせるに至(いた)った! このヨガテレポートは、ダルシムを画面の端や敵の背後に瞬間移動させる不気味な技だ。出し方は✚ボタンを昇龍拳と同じように入力、パンチボタンを3つ同時に押す。昇龍拳コマンドを右に入れるか左に入れるかで、テレポートする位置が変化する!

⬅ヨガテレポートは空中に浮く瞬間から無敵。ヨガファイヤーもすり抜ける。でも、タイミングがすごく難しい。

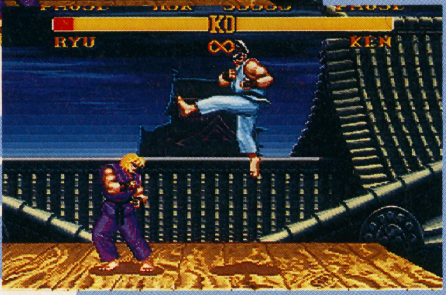


➡とたんに、相手の後ろに現れるのだ。不意をついて、相手を投げてしまえ! 相手の猛攻から逃げるのにも使える。

リュウ・ケン　空中竜巻旋風脚

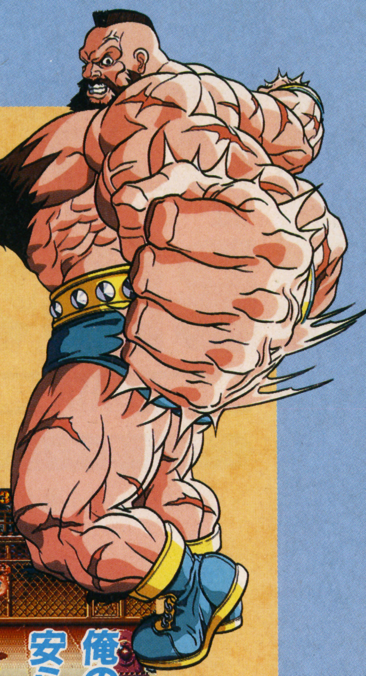
ただの竜巻旋風脚でさえ強力な技に変貌(へんぼう)したのに、さらに空中で出せるようになるなんて！　相手の背後に回り込んで投げたり、着地した瞬間に昇龍拳で攻撃したりと、攻撃のバリエーションが増えている。特に空中竜巻旋風脚を着地してからいきなり投げるのは、ズルイ！　と思えるほど強力だ。

⬅まず普通にジャンプしてみる。ここで、竜巻旋風脚コマンドを入力する。ワリと簡単に出せるのがいいね。



➡すると、この通り。空中で足をブンブン振り回す。着地と同時に昇龍拳や、投げが効果的。ちょっとズルイぜ。

TURBO CHARACTER FILE 6
ZANGIEF ザンギエフ
DATA



俺の腕の中で安らかに眠れィ！

変更ポイント

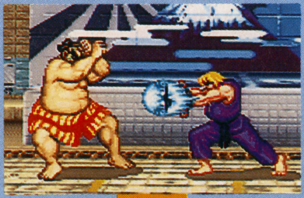
- スクリューパイルドライバーの後、敵と大きく距離があく。
- 防御力が高くなった。
- ハイスピードダブルラリアットを修得。回転中の移動も可。

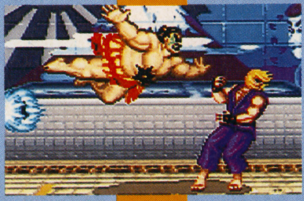
ターボのザンギエフはココが違う

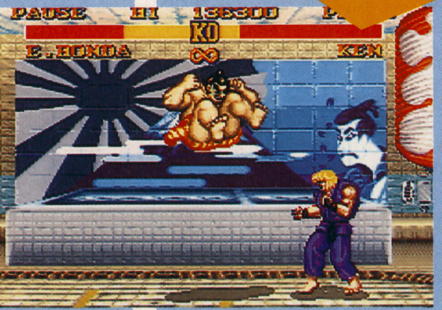
ダブルラリアットでも左右に移動することが可能になった。また前作でカットされたジャーマンも修得。地味なヘッドバットは、相手をピヨらせやすい恐怖の技になっている。ちょっとツライのは、スクリューパイルの後、敵と距離があいてしまうことか。

E.本田　スーパー百貫落とし

ボディプレスでナナメ上に飛び上がり、百貫落としで垂直に落下してくるという、すごい技。技を出して空中に飛び上がるまでは一瞬無敵。うまく使えば、波動拳やソニックブームをよけながら、攻撃できる恐ろしい技だ。出し方はガイルのサマーソルトと同じ。でも、百貫落としの直後はスキが大きく、敵に読まれるとおもいっきり反撃をされてしまうから、多用はしないように。







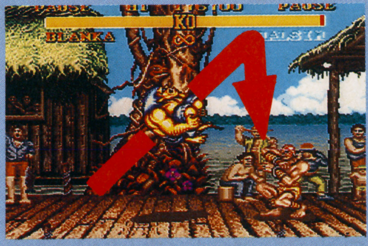
⬅この百貫落としで落下したあと、本田は少しカタまって動けなくなる。確実に相手にヒットさせなくては！

ザンギエフ　ハイスピードダブルラリアット

⬆写真ではわからないが、いつもより速く回っております。ゲームスピードも速いのに……。

ターボのザンギエフはメチャメチャ強い！　と言わしめたのが、このハイスピードダブルラリアットのおかげ。これはダブルラリアットの高速回転版だ。回ってる最中は足元に当たり判定がなくなり、足払い攻撃やサガットのグランドタイガーなんかもかわせる！　これでザンギエフは、相手に接近しやすくなった。出し方は、ダブルラリアットと同じく、キックボタンを2つ同時に押せば出るぞ。

ブランカ　バーチカルローリング



⬆しゃがみ攻撃でも、攻撃はガードできる。これはスーパー百貫落としも同じ。

ブランカはもともとジャンプ攻撃が強いため、コレといった対空迎撃技を持っていなかった。そこで、ターボでは他のキャラのパワーアップにともない、ブランカにはバーチカルローリングという対空技が加わったのだ。これは、ローリングアタックを空中に出すという荒技。ナナメ上に飛んで、そのまま下に落下してくるわけだ。技の軌道は、本田のスーパー百貫落としと、ほとんど同じ。

はみだしターボ

今度は映画で格闘が！　いよいよ『ストII』が、ハリウッドで映画になる。製作費30億円をかけ、本格的なアクションムービーになりそう。「ダイハード1、2」も手掛けたスティーブ・デスーザが脚本を担当するなど、スタッフ陣も豪華。来年7月の公開予定が楽しみだぞ。

TURBO CHARACTER FILE 17

BISON バイソン

DATA

変更ポイント

・グラフィックが書き直されている。
・ターンパンチの反転中無敵。
・ジャブやヘッドボマーなど技がかなり増えた。

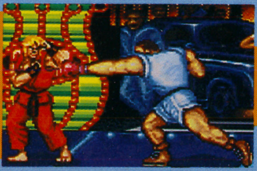
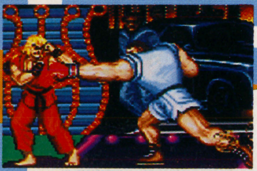
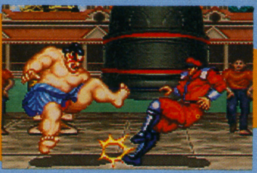
ターボのバイソンはココが違う

まず見た目が全然違うのにビックリ。『ストII』よりも、腕や足の筋肉がずいぶん太くなっている。細かい技も増えて、前作から比べると全然違うキャラクターだと思ったほうがいいだろう。アーケード版『ダッシュ』で有名な、超破壊力を秘めた連続技も使えるぞ！

ヘイ姉ちゃん！俺と遊ばないか？

四天王のグラフィックも一新

前作あれだけ苦しめられた四天王が、自分で操作できる！これはかなり魅力的だ。ベガ対サガットの新旧悪の帝王対戦など夢の対決も実現できる。グラフィックはさらに書き込まれ、技パターンも変更。よりアーケードに近づいた！

	ストII	ターボ
書き込み例		
変更例		

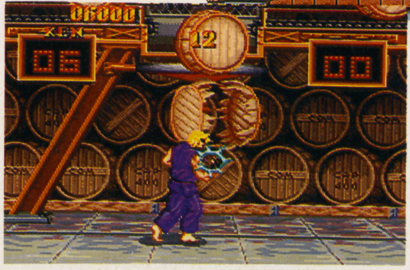
4 四天王で

BONUS ステージも新しい

ついに待望の樽破壊ステージが加わり、ゲーセン小僧も納得！

ＰＣエンジン版、メガドライブ版の『ストIIダッシュ』紹介記事を見ていいなぁーと思ってたら、スーパーファミコン版の『ターボ』にもありました！ 樽破壊ステージが。ルールはアーケード版とまったく同じ。全部で20個落ちてくる樽を、できるだけ多く破壊するだけ。もちろん２人同時に参加することもできるから、ボコボコに殴り合うこともできる。ちなみに、残りのふたつは前作と同じく車破壊とブロック破壊。ブロックの色が少し違うけど、中身は同じ。アーケード版であったドラム缶壊しはナシ。少しショボン。

⬆ブロックの色がレンガみたいになったね。カタさは同じ。



⬅やった。樽が壊せるなんて！さすが20メガってトコですか。

TURBO CHARACTER FILE 18

SAGAT サガット

DATA

変更ポイント

・タイガークラッシュを修得。
・投げ技タイガーキャリー修得。
・タイガーアッパーカット下降時に迎撃されても、倍ダメージを受けない。

ターボのサガットはココが違う

前作ではその恐ろしい攻撃力が印象に残ったサガット。その攻撃力は『ターボ』にも受け継がれている。タイガーアッパーカットの攻撃力はヘタな投げ技よりも体力を減らすのだ！ おまけに真空飛びヒザ蹴りのようなタイガークラッシュも使えるようになっている。

まだまだ弱い！出直してこい！

イメージミュージックは誰が？ 前作『ストII』では筋肉少女隊がイメージミュージックを手掛けた。さて『ターボ』では？ まだ正式決定はしていないけど、今回もナイスな音楽が聞けることになりそう。誰が歌うのか、楽しみだね。

夢の対決！

ベガVSサガット

⬅真の帝王はどちらだ!? これは見応えある試合だ。下馬評ではサガットが少し有利なのだが……。まさに夢の対戦。

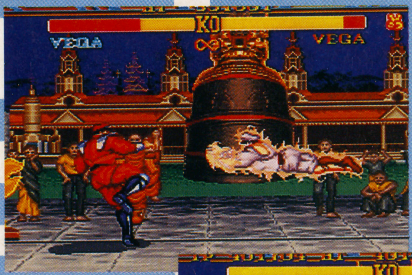
バルログVSバイソン

➡スピード対パワー。別名、美しい者対、そうでない者の対戦とも言う。バルログは一撃が軽いため、ツライ戦いになりそうだ。

プレイ可能

はたしてどうなる？ エンディング

四天王が操作できるということは、やっぱり気になるのがエンディングだろう。アーケード版と同じ、４人使い回しのパターンになるのか？ それとも別々のエンディングがつくのか？ サンプルロムにはエンディングが入ってなかったので、確認はできなかった。ついでに、残りの８人のエンディングもどうなるのか、気になるところ。スーパーファミコン版『ストII』のエンディングってアーケード版とちょっと違ってたからなぁ。



⬆ベガ対ベガ。ヤツさえ倒せば、エンディングが見れる……ハズなのにィ。

➡はたしてバイソンはアメリカンドリームを実現できるのでしょうか。楽しみ。

TURBO CHARACTER FILE | 9

BALROG バルログ

DATA

変更ポイント

- 金網がなくてもイズナドロップやバルセロナアタックができるようになった。
- スターダストドロップを修得。
- 攻撃力がかなり低くなった。

醜い者に情けなど無用！

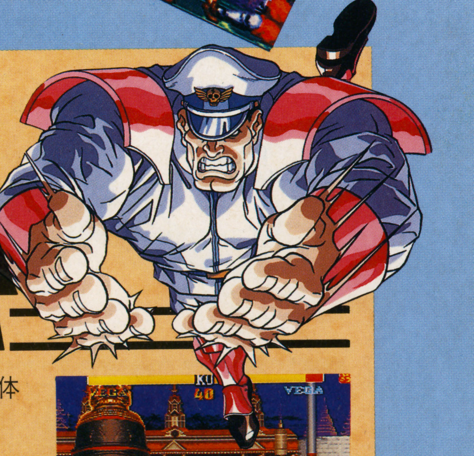
ターボのバルログはココが違う

全体的に攻撃力が低くなり、投げの間合いも狭くなった。このスピードで前作のままの攻撃力だと、強すぎて話にならないんだけど。爪も折れやすいので、注意が必要だ。もともと間合いは広いため、攻撃はザクザク当たる。質より量でカバーするしかない。

TURBO CHARACTER FILE | 10

VEGA ベガ

DATA



変更ポイント

- ダブルニープレスの後、ベガの体が少し硬直する。
- 技パターンが増えた。
- サイコクラッシャーは、敵に防御されても、３発まで当たる。

真の帝王に情けや哀れみはいらぬ！

ターボのベガはココが違う

スーパーファミコン版『ストII』では比類なき強さを発揮しアーケード版『ダッシュ』では悪質なまでのハメ技を誇っていたベガも、このスーパーファミコン版『ターボ』では非常におとなしくなってしまった。遊び込めば強さが発見されるかもしれないが、今のところ、目立って強くはない。ナリを潜めてるのか？

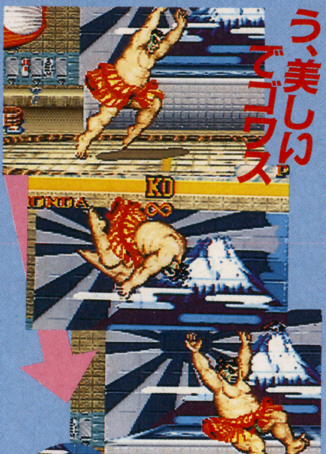
はみだしターボ

ドラマＣＤ第３弾も発売！ カプコンが原案・構成・脚本を手掛けるドラマＣＤ第３弾『ストリートファイターII〜魔人の肖像』(東芝ＥＭＩ、3,000円・込）も、７月14日に発売。サイコパワーの激しいぶつかり合いは聞き応え十分だ。

5 TURBO キャラクターパターン マイナー技の追加

20メガの威力を遺憾なく発揮!

そして最後に地味だけど、大切な変化を説明しよう。それは、各キャラクターのグラフィックが一部書き直されたことと、アニメーションのパターンや、地味な小技が追加されたことだろう。たとえば、本田やガイルがジャンプのとき一回転したり、木箱やドラム缶も書き直されたりしている。



う、美しいでゴワス

こんな技まである!

⬅立ち弱キックで出る向こうずねキック。これを使いこなす人は少ない。

TURBO CHARACTER FILE 11 GUILE ガイル

DATA

変更ポイント

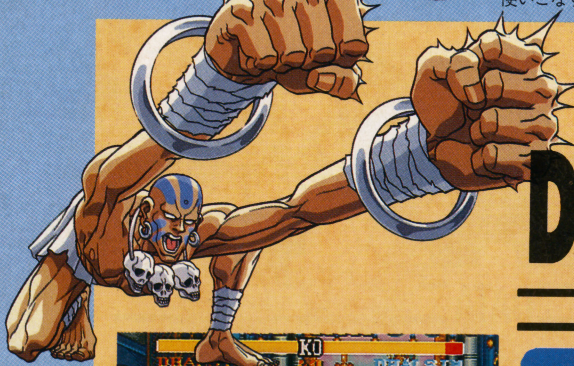
- ソニックブームのスキが増えた。
- サマーソルトが弱くなり、他の技も全体的に攻撃力が低くなった。
- ニーバズーカーを修得。
- 空中投げの間合いが狭くなった。

ターボのガイルはココが違う

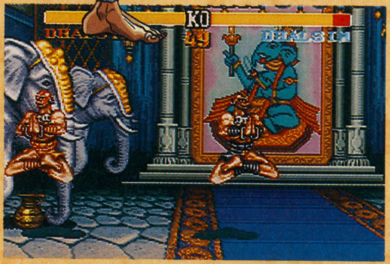
『ストII』最強王、ガイルはターボではパワーダウン。まぁサマーソルト、ソニックブームの弱体化は当然といえば当然なのだが……。新しく修得した必殺技ニーバズーカーも、出てほしくないとき出たりして、どうも使えない。しかし弱くなったとはいえ、完璧に操作すれば、鉄壁の強さを誇るガイル少佐だった。

負けられぬ理由がある

TURBO CHARACTER FILE 12 DHALSIM ダルシム



DATA



変更ポイント

- ヨガテレポートを修得
- ドリルキック、頭突きをジャンプ中いつでも出せるようになった。
- 弱スライディングを出しやすい。
- 伸ばした手足に攻撃を受けやすい。

ターボのダルシムはココが違う

前作ではガイルと共に最強の地位に座り、ズルいだの陰険(いんけん)だのと罵声(ばせい)を浴びせられたダルシム。だが、『ターボ』では伸ばした手足に攻撃を受けやすく、以前のような戦いかたができなくなった。ドリル攻撃を素早く繰り出し、攻めのダルシムを目指せ！　謎の技、ヨガテレポートのおかげで、未知数なキャラである。

さぁ瞑想せよ道は開かれん!

こんな技が増えました

『ターボ』になって追加された地味技たちを紹介してみよう。まず、リュウとケンには立ち中キックのひざ蹴り。ちなみにリュウ・ケンはフックや垂直ジャンプキックなんかも再現されていて、再現性ではピカイチ。

ガイルは立ち中パンチでフックが出せる。子供がイヤイヤしてるみたいな、あのヘンなパンチだ。使い道はないけど、嬉(うれ)しいやね。

そしてザンギエフには、前田キックこと立ち中キック。さらにファン泣かせのジャーマンスープレックスまで再現。こりゃ、ムリしてでもジャーマンで決め！

追加されたマイナーな技の数々

ひざ蹴り

⬅あまり使い道のないひざ蹴り。フェイントに有効かな。見た目はカッコイイ。

フック

➡ヘンなパンチ。これも使い道がない。でも、マニアはそんなことこだわらない。

ミドルキック

⬅立ち中キックのこれは使える。ベガも似たような蹴りをしてくるんだよね。

ジャーマン

➡でました、投げ技の芸術品！　フィニッシュはスクリューよりも、これでしょ。

ストリートファイターⅡターボ チャンピオンシップ'93 IN 国技館

前年度チャンピオンに聞く今年の国技館!

電撃編集部（以下電撃）　まずですね、去年の大会の感想を教えてください。

松崎　いやー、前回は運がよかっただけですよ。僕はたまたまパッドでの操作に慣れていたから勝ち残っただけで、レバーでやればもっとうまい人は山ほどいます。

➡昨年、チャンプ松崎はこの強者たちを蹴散らしたのだ。

電撃　今年の大会もダルシムで出場？

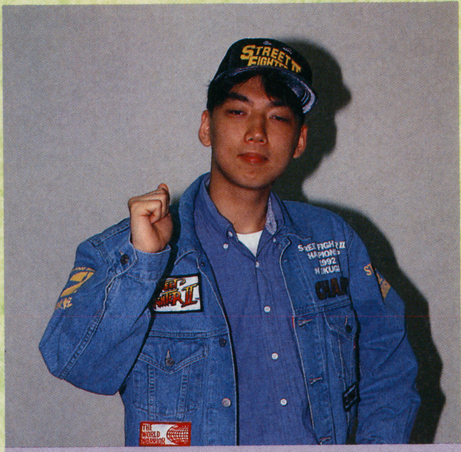
松崎　うーん、どうでしょう。でも出るとしたら、ダルシム以外は選びません。昔から使ってましたから。

電撃　去年の大会では上位はガイルとダルシムばかりだったけど、今年の大会はどのキャラが優勝すると思いますか？

松崎　そうですね、バルログあたりが強いんじゃないですか。あまり知られてないですけど、『ダッシュ』じゃベガと同じくらい強いのがバルログだったんですよ。どのキャラにも相性がいいし。まぁ『ターボ』では誰が勝ってもおかしくないんですが。

電撃　最後に、強くなる秘訣とは？

松崎　このゲームは2週間やらなかっただけで、確実にヘタになります。毎日少しずつでも練習することですね。



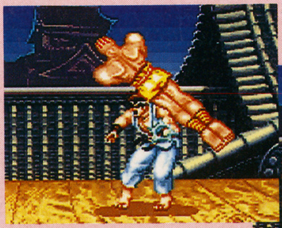
92年度チャンピオン　松崎規生

昭和51年生まれの17才：前大会の覇者でダルシム使い。彼のダルシムはあまり待たず、その怒濤の攻めは好感さえ持てる。ハメ技を好まない好青年。

今年の勝者はダレだ!

これがチャンプのテクだ!!!!

彼が編集部に来てくれたとき、そのテクニックの一部を見せてもらった。そのひとつが、この〝裏回りドリル〟。相手を転ばせ、後方に回り込むようにドリル→しゃがみ中キック2発。相手はピヨピヨ。ダルシム使いの基礎だそうです。ほかにも、いくつかすごいテクを見せてもらったけど、今はまだナイショ。



⬆敵を転ばせて、後ろに行くようにドリル攻撃を出す。

⬇ドリルが当たれば、しゃがみ中キック2発も当たる。

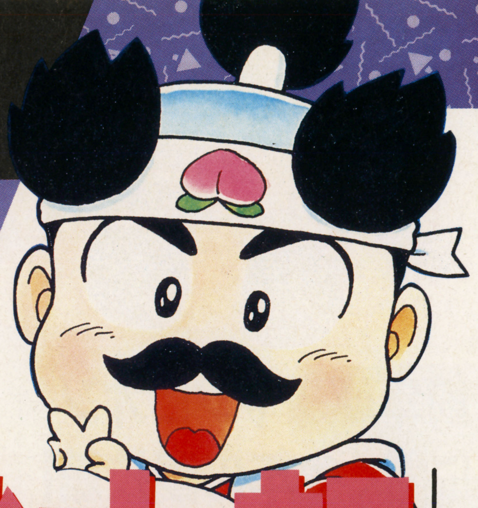
パスポートの入手方法は？

8月19日、国技館で今年も格闘ゲームが国技になる。『ストⅡターボ』で行われる今年の大会は、スピードもアップして、激戦必至。技も多彩になった『ターボ』では、これまでの必勝パターンはもう通用しない。新たな必殺技から、新しい展開が生み出されることは必然なのだ。

そして1993年、夏。格闘新時代……。

新しい時代の覇者を決定する大会は、もう目前。この大会に出場するには、パスポートが必要なのだ。パスポートは、全国のおもちゃ屋さんで開催される地区大会で勝つと手に入れることができる。キミの家の近くにあるショップを、まずはチェックするのだぞ。また、電撃誌上でもパスポートをプレゼントするので、今後の続報をチェックするように。とにかく国技館大会は、8月19日だ。

はみだしターボ　**チャンプ松崎の声**　「去年の大会は、パッドだから勝てたんですよ。レバーだったら、もっと強い人はいますからね」と謙遜するチャンプ松崎。ダルシム使いとしてツライ対戦相手は、ブランカ、E．本田、バルログだとか。打倒チャンプを目指すなら、このキャラを使いこなせ。



初顔合わせ

ゲーム界の両雄が制作裏話や最新情報を語った!

「マリオ」宮本茂 VS 「桃太郎」さくまあきら

BIG対談が実現!!

『マリオ』シリーズの作者、宮本茂さんと、SFC版も登場する『桃太郎』シリーズの作者、さくまあきらさん。ともに大ヒットゲームの作者でありながら初対面という2人が、さまざまな意見を交わしてくれた。

ID出身の宮本さんと文筆業出身のさくまさん

ゲームジャンルも性質も違うのに、インパクトのある面白いゲームのキャラクターとしてもう一人歩きしちゃっている「マリオ」と「桃太郎」。今回はそれぞれの制作者である宮本茂さんとさくまあきらさんの2人を迎え、お互いのゲーム観や制作者としてのスタンスなどについて話していただいた。

編集部(以下、編):奇しくも同じ歳だったというお2人ですが、宮本さんはさくまさんの作品をどう思われますか?

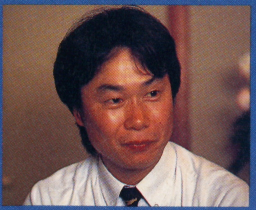
"マリオ"宮本(以下、マ):実は他の人の仕事はあまり考えないんです。あまり遊ばないし。もちろん『桃伝』は知っていますけど…。ただ堀井さん(堀井雄二さんのこと)は、パソコンで『ポートピア〜』が出たときに要注意と思ってました。自分は絵を描くところからゲームに入ったけど、堀井さんは文章書くほうからゲームに入った人だなと。

"桃太郎"さくま(以下、桃):実は彼は漫画家を目指していたんですよ。

マ:じゃあ大もとは僕と似ているんだ。でも僕はIDという理論立てでシステムやおもちゃを作るところから入っていったわけで、小説とかものを書くほうから入っていったのとは違うんです。その意味で堀井さんは文章系からゲームを作り上げた最初の人だと思う。その流れの中で、ポコっと出てきたのがさくまさん。「文章から徹底的に攻めるとゲームはこういう行き方があるんだな」と痛感しました。自分とは違う領域なので、侵食しようとも思わないし、ライバル視もしないですね。

編:さくまさんが最初にTVゲームと出会ったのはいつごろなんですか?

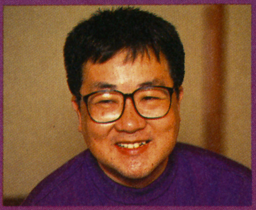
桃:僕は本当にファミコン・ブームとか知らなくて、堀井君を通してしかゲームを知らされていないんです。だからゲームは彼のつくった『ポートピア』が最初。それもパソコン



マリオこと 宮本 茂氏

『マリオ』シリーズの生みの親であり、数々の任天堂ゲームのプロデューサーを務める。情報開発部情報第2課長。会議などで退屈になると、思わずマリオの落書きをしてしまうこともあるとか。それほどマリオには愛着を感じている。

©1993 Nintendo ©HUDSON SOFT 1993



桃太郎こと さくまあきら氏

漫画の原作、放送番組のシナリオライターなど文筆業のかたわら、'88年ファミコン版『桃太郎伝説』でゲームデザイナーとしてもデビュー。以後『桃太郎』はPCエンジン、ゲームボーイなど多機種にわたってシリーズ化されている。

のやつで、テストプレイヤーみたいなことをしました。初めてファミコンをやったのはそれからずっと後の『ドラクエII』の頃です。

やりたいことすべてを詰め込んだ『新・桃伝』

編：それから『桃伝』を作るわけですが、宮本さんの『桃伝』に対する感想は？

マ：うちでも内部でアドベンチャー・ゲームのセリフだけを入れ替えてギャグにして遊んだことはあるのね。それを徹底してやると、『桃伝』になると。ただ、僕はそっちの方法論でゲームは作りたくないと思っていたので、〝くやしい〟というより〝やられたな〟という感じで。ハズされると困るんですけどね。

桃：あれ以降、『桃伝』を真似したのが出てハズしていると悪いことしたなって。ギャグモノってギャグの専門家でないとヤバいんです。へたにゲームメーカーレベルで作ったりするとギャグを書き過ぎちゃう。最後までギャグやられると腹が立つんですよ。だから僕はシナリオ半分以降は、絶対にギャグを入れない。

編：『桃伝』の新作もそうなんですか？

桃：もちろんギャグは健在ですよ。ただ、スーパーファミコンだとできることがたくさんあるから…。『新・桃伝』はそういう意味でやりたいことをすべて詰め込んだという感じです。マップ画面を『FFV』で飛んだときみたいにしたいとか、天候の要素を入れたいとか、無理な注文をいってもプログラマーが仕上げてくれるから、やる気が出ちゃってね。

対談はまだまだ続くのだ～!!

新システムを満載し『桃伝』がSFCに上陸!

新・桃太郎伝説

SFC／年末発売予定／ハドソン／価格未定／RPG／16M／Ⓑ

斜め見下ろし型のベベル・ビュウ・マップ

ファミコン、PCエンジンとメディアを移しながらシリーズ化されてきた『桃太郎伝説』。最新作のスーパーファミコン版は、オリジナル・ストーリーなのはもちろん、システム的にも新機能が満載されている。 その1つが、「ベベル（〝斜め〟の意）・ビュウ・マップ」と呼ばれるフィールドマップ画面。遠近感がリアルなのはもちろん、立体感もバツグン。たとえば山かげに主人公たちが隠れるなんてことも表現されているぞ。

マップの先がよーく見える

⬅雪原地帯もリアルに変身。遠方もよく見える。

山かげに隠れることも

➡山かげに入れば姿が隠れる。立体表現も見事。

晴れの日、雨の日…。天候によって戦術が変化!

戦闘シーンに天候の要素が加わったのも『新・桃太郎伝説』の魅力の1つ。金太郎は晴れに強く、夜叉姫は雨の日に強いなど、天候によって戦術も変わってくるシステムになっている。その名も「タクティカル（〝戦術的な〟の意）・ウェザー・バトル」。天候には雨、雪、雷雨などのほか、日本晴れなどの種類が盛り込まれている。もちろんこうした天候の違いは背景グラフィックでもリアルに表現されるぞ。

スッキリ日本晴れ!

⬆ただの晴れではなくて、日本晴れというところが『桃伝』らしい。

雨も降れば

⬅細かく描かれた雨粒に注目したい。

雪も降る

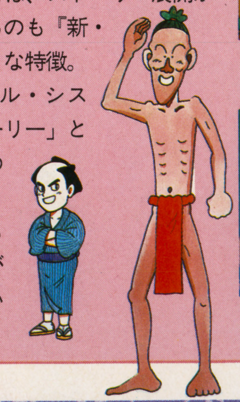
⬅寒さに弱いキャラは苦労しそうだね。

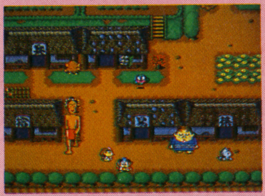
雷雨にだって!

⬅風神、雷神などのキャラにとっては有利!?

パーティによってストーリーが変わる

パーティに選んだキャラの組み合わせによっては、ストーリー展開が変わってくるのも『新・桃伝』の大きな特徴。「ヴァリアブル・システム・ストーリー」と呼ばれるこのシステムにより、何通りもの『桃伝』が楽しめるというわけだ。



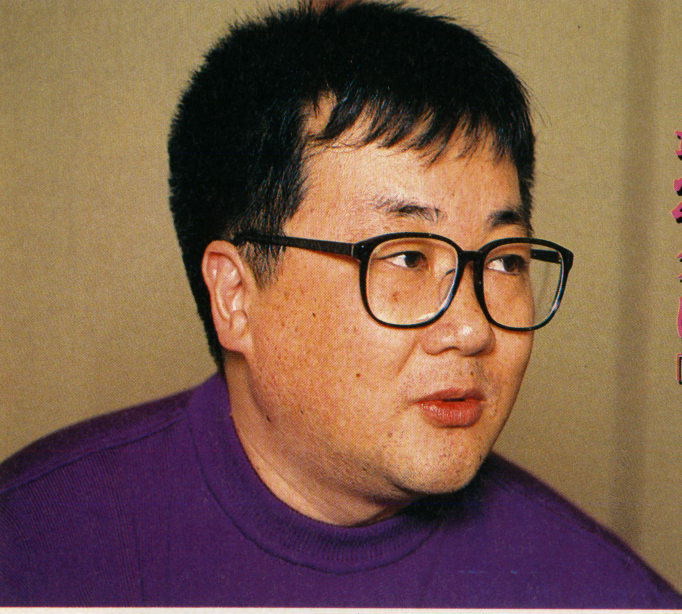


⬆桃太郎に、寝太郎、でか太郎、貧乏神のおともの組み合わせ。

⬆桃太郎、金太郎、浦島太郎、夜叉姫のパーティ。

⬆桃太郎、はらだし、雪だるま、といちやのパーティ。

⬆桃太郎、風神、雷神、あしゅら。仲間全員が別々に歩くのにも注目。



最初ダメでも、2回目からクリアできるようになるのが『マリオ』の極意

「普通」の人間としてのプロデューサー感覚

編：さくまさんが『マリオ』を初めてプレイしたのはいつごろなんですか？

桃：僕がＤＪをやっていたラジオ番組の中でゲーム大会があって、そこでマイク片手に「スーパーマリオ」をやらされて「20cmくらいしか進めない」と言いながら、もう大笑い。

編：それが自分自身ゲーム制作者となり、任天堂ゲームを教則本とまで思うようになった。

桃：実は今日教えてもらおうと思っていたんですけど、『マリオ』で最初はクリアできないところが次に行くとクリアできるのはなぜなんだろうと。

マ：まあ、それは人間の能力の差という…。

桃：でも人間の能力を心地よくクリアさせるでしょ？　ゲームの中には何回やってもクリアできないのも多いし、クリアしても嫌な思いをするものもある。『マリオ』の場合だと、クリアした後で「そうか。気がつかない俺が悪かった」というふうに嫌な感じがしないんです。そのへんの極意がすごくて、そこからいろんなゲームを研究し始めたんですけど。

マ：確かに、ここまでやるのかっていうゲームはあるよね。僕たちゲームが好きなわけだけど、中には僕らが「このままではあかん。がんばらなあかん」と思うようなのがね。逆に部分的にはすごいのに、時間がなくて全体にまとまってないように見えるものとかは本当に残念に思うけど。

編：最初の30分だけハズしていて、後をやったらすごく面白いやつとか…。

桃：うちのスタッフで勉強会を開くのは、任天堂ゲームのスイッチを入れてから最初の面に入るまでのスムーズさを学ぼうと思って…。

マ：ぼくはね、責任持つのはスイッチ入れてから30分と言っているんですよ。

編、桃：やっぱり！

マ：そういうと、まるで僕がすばらしいみたいですが、僕がプロデューサーでディレクティングを人に任せているときは、30分までが僕の仕事。その後まで本当にちゃんと作ろうとすると、かかりきりじゃないと無理です。

桃：30分という時間設定はどうして？

マ：やっぱりぼくが普通のユーザーだったら、このゲームをやったときどういう気持ちで見るかということでしょうね。現在のプロデューサーとディレクターの方式というのは上手くいっていて、最後は僕がジャッジを下すわけです。ジャッジというのはプロデューサーとしての権限を発動するのでなく、ユーザーとしての権限を発動する。だからちょっときれいごとだけど、スタッフが僕を信頼してくれないとできないことですよね。

桃：ウチにはけっこういるんですけど、言うこと聞かない人とかいませんか？

マ：どうでしょうね。「仲良くやれない人とはやれないからはずすよ」って言いますから。変にゲームデザイナー像というものを誤解していて、この世界は変わり者じゃないといけないとか思っている人が多いようですけど、基本的に人と一緒にやる仕事だし、やっぱり人間関係第一ですからね。

桃：売れてるミュージシャンとか芸能人とかに取材することもあるんですけど、みんな普通の人ですよ。ちゃんとした会話もできるし。

マ：やっぱりね。それ聞くと安心するな。僕は「普通」だっていうのがテーマだから（笑）。

『桃太郎伝説』制作秘話

「カニを食べたかった」ゆえにメーカーがハドソンに決まったというこのゲーム。ゲームに関してはずぶの素人状態だったさくまさんがデザインしたにもかかわらず、わずか４か月で制作されてしまった。これにはさすがの宮本さんも驚いた様子。有能なプログラマーにも恵まれたんだって。

宮本さんはID出身

IDとは、「インダストリアル・デザイン(Industrial Design)＝工業デザイン」のこと。グラフィックデザインとは違って、製品の機能や構造を考えたうえでのデザイン作業をいう。たとえば車のデザインなどがこれにあたる。さくまさんのような文筆業とはかなり違った立場の仕事といえるだろう。このあたりの違いが2人のゲーム作りの違いとしても表れるようだ。

ゲームを文章面から徹底的に攻めていくと『桃太郎伝説』に行きつく

『新・桃伝』のココに注目

さくまさんの新作『新・桃太郎伝説』について、対談中に聞けた新情報をひとつお届けしよう。ゲーム中「うらみのどうくつ」という場所に行くと「嫌いな人の名前を3つ入力しなさい」というメッセージが出るんだとか。ここで名前を入れると、その名前の怪物が敵として出現するんだって。

新たな刺激を求めて両雄の活動は続く…

編：ではお二人の今後の制作予定について。

マ：いまは『スーパーマリオコレクション』という「柳の下の大ドジョウ」を（笑）…。僕は「マリオシリーズが評価されるのは操作性がずっと一貫しているからだ」と言ってるんですけど、実は毎回違うんですよ。４本並べてあるとその違いがよく分かるはずです。

桃：僕はなにか新しいものが出てくるとムラムラするから、そういう意味で今後は話題が欲しいですね。音楽業界との付き合いもあるし、スーパーファミコンのＣＤ－ＲＯＭでロックバンドをデビューさせるとか。

マ：それは楽しみだね。僕も教育とかの分野までは考えたりするんだけど、でもあくまで自分は娯楽の幅の中でやっていこうかなと。かといってディズニーに代わるアトラクションとかじゃなくて。自動車みたいに生産ラインを一から作り直す必要がなくて、しかも手軽に大量生産できるというゲームの最大の魅力を活かす中でね。で、具体的にはスーパーＦＸチップ。実際に『スターフォックス』に続く３Ｄのレースものを作っていますが、これまでできなかったことが実現できるのって本当に楽しいですよ。

映画『スーパーマリオ』

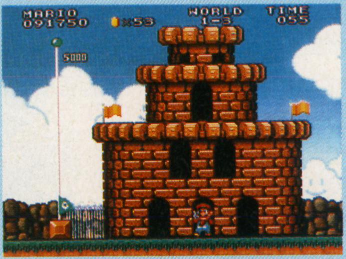
記事には収録できなかったが、夏公開の実写映画『スーパーマリオ』に宮本さんは大きな期待を寄せている。ヒットして続編が決まればそれに合わせてゲームを作るという可能性もあるらしい。肝心の映画のデキも日本語字幕なしの状態の試写では合格点だということ。全米では「インディ・ジョーンズ」をしのぐ2500館の規模（「インディ・～」は2300館）で、公開中。日本公開は7月。

宮本＝マリオの魅力が満載された4in1ソフト

スーパーマリオコレクション

SFC／7月14日発売／任天堂／¥9,800（込）／ACT／16M

タイプ別「その正しい遊び方」講座

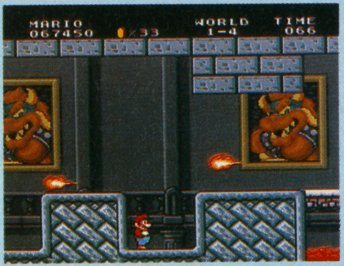


⬆グラフィック、BGMは数段レベルアップ。ほ～ら、ウズウズしちゃうでしょ。

ファミコンの『スーパーマリオ』シリーズ４本をＳＦＣ化して１本にまとめた、『スーパーマリオコレクション』。元のファミコン版の歴史が古いだけに、受け止められ方も、ユーザーによってさまざまといえそう。今回はユーザーがオリジナル版とどう接したのか、その付き合い方に応じてこのゲームの正しい遊び方を考えてみたい。

タイプ1 オリジナル版をとことんプレイした人
ウラ技、マップなどの再現度をチェック！

ファミコン版発売当時にマニアックなまでにハマッたという人なら、オリジナルに忠実な部分とアレンジされた部分の違いをチェックしながらプレイしたい。その上で当時の思い出にどっぷり浸ってみるというのが正しい遊び方なのでは？　特にマップとウラ技は要チェック！



⬅「１」の地下面。二重スクロールする背景にクッパの肖像画が飾られた。

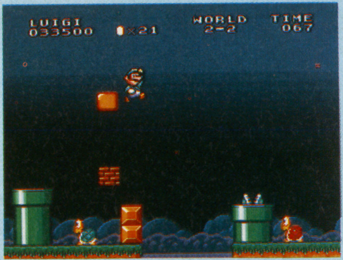
タイプ2 オリジナル版クリアにいたらなかった人
コンティニューを駆使して○年ぶりのクリアを目指す

とりあえずプレイはしたが、根気も時間もなくてクリアにはいたっていない…。ファミコン版『マリオ』は電源を切るとコンティニューが効かなかったので、結局クリアしていない人も多いはず。でも『コレクション』はセーブ機能付き。電源を切っても途中から再開できるぞ。

➡４つのゲームそれぞれに、４つまでデータをセーブできるのがうれしい。

タイプ3 ファミコン・マリオを知らない人
これを機会にマリオの歴史をふりかえる

ファミコンの『マリオ』シリーズを一度もプレイしたことのない人、まったく知らない人（あまりいないと思うけど）は、『コレクション』発売を機会にぜひともマリオに接してもらいたい。ＴＶゲーム界の名作の歴史を、自分自身の目と手で確かめるのに最適の作品だ。



⬅特に「２」はディスクだったためプレイしていないという人も多いはず。

SUPER攻略
THE WINNING MANUAL

ステージ6まで突き進め!

Final Fight 2
ファイナルファイト2

攻略ポイント

ハードさがウリのこのACT、ステージ4以降はさらにハードな戦いが待つ! 群がる敵をなぎ倒しつつ、おのれの技を信じて進め!

SFC	発売中		
	ACT	10M	——
	カプコン		¥9,000

STAGE4

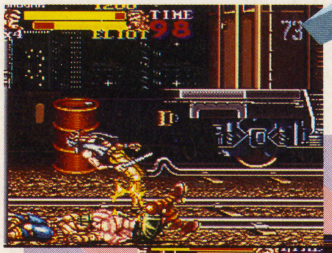
イギリス

GREAT-BRITAIN

教訓 体力の増えた敵がたくさん出現。囲まれたときの戦い方を覚えよう。

敵の数は少ないが慎重に

敵キャラ エリオット ブル アトラス



⬅アトラスかブルをおもに攻撃、エリオットが後ろに回ってきたら、投げ飛ばして攻撃だ。

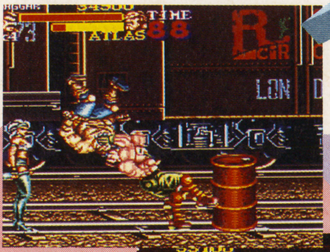
➡初めに出てくるザコ3人を倒したら、誰でもいいから捕まえて投げ、ぶつけてやろう。

エリオットとエリザに注意!

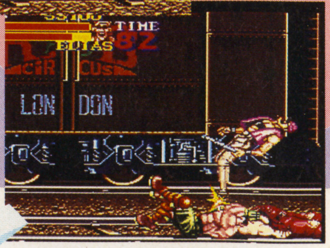
敵キャラ ショット マーク ミック エリザ アトラス エリオット

ここは攻撃あるのみだ

敵キャラ マリー アトラス



⬅ここは2人しか敵がいない。マリーかアトラス、どちらかにまとをしぼってやっつけろ。



➡ここの目標はアンドレ1人! エリアスが後ろに回っても、アンドレを投げてぶつければOK。

アンドレをブン投げてやれ!

敵キャラ ジャック エリアス アンドレ

©CAPCOM 1993

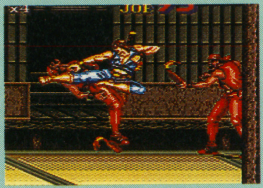
これで無敵! キャラ別カンペキ攻略法

ブル、ミック、エリ・ジョー ジャック、ショット、マーク

この6人ははっきりいってただのザコ。攻撃あるのみだ！

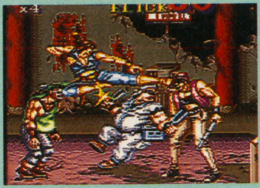
ジョー

火炎ビンを投げてくる恐ろしいヤツ。ただし体力は無いに等しいので、出現と同時に倒せ。



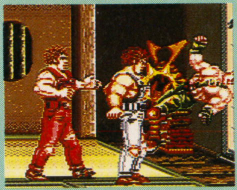
エリック

電撃攻撃を持つイヤなキャラ。突進してきたときはジャンプキックなら倒すことができる。



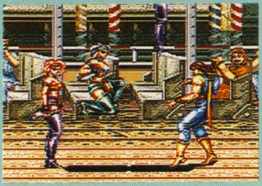
アンドレ、アンドレJr.、G.アンドレ

ほっておくと体当たりやヒッププレスで攻撃してくる。出現と同時にとっつかまえて、画面の外かはじでハメてしまおう。



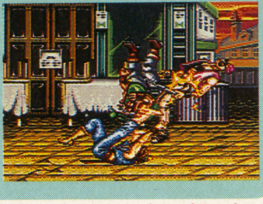
エリザ、マリー

画面外からジャンプで攻撃してくるので、画面から出さないように連続攻撃で倒してしまえ。



エリオット、エリアス

マイキャラの後ろに回り込む習性がある。攻撃中のキャラを後ろに投げてやっつけよう。

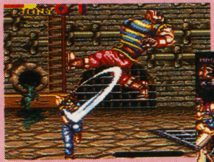


アトラス、ジョニー

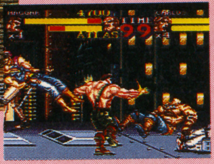
こちらの攻撃を防御するうえ、ヘタに近づくとサバおり攻撃。ジャンプキックで間合いに入れ。

必殺技の使い方

必殺技は使うと体力を消費するうえ、味方にも当たり判定がある。使う場所をよくわきまえて繰り出すように！



⬆ジャンプするボスを避けるのに有効。

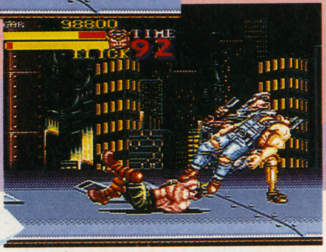


⬇むやみに使うと…。すまん、カルロス。

周りを囲まれないよう戦え

敵キャラ｜アトラス　エリック　エリアス　ミック　エリザ　エリオット

⬅ここは囲まれる危険性が特に高い。左右にジャンプキックで敵を離してから個別に攻撃だ。



➡ここのターゲットはアンドレJr.。捕まえたら投げて他の敵とともに攻撃してやろう。

アンドレをねらえ

敵キャラ｜エリオット　エリック　ミック　エリザ　アンドレJr.

エリックを集中攻撃だ

敵キャラ｜エリック　ショット　ブル

⬅注意すべきはエリックのみ。電撃攻撃してくる前に、ジャンプキックで先制攻撃だ。

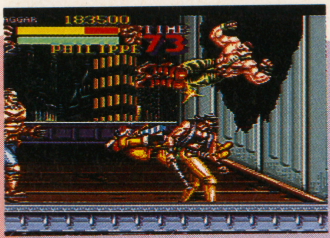
➡最後にジョーが登場する。画面はじで、出現と同時に倒そう。広がった炎は上下に避ける！

ここで体力は失いたくない!

敵キャラ｜ジョー×5

Boss

フィリップは動きが素早いイヤなヤツ。スライディングキックとステッキ攻撃が避けにくく、けっこう苦戦させられる。うろつくザコを投げてぶつけるか、ジャンプキックの連続で攻撃だ。すべてのボスは起きあがるときには無敵状態なので注意！



⬅相手は間合いが広いぞ。怒りのジャンプキックの連続攻撃でやっつけろ！ ザコをぶつけるのも忘れるな。

STAGE5

イタリア

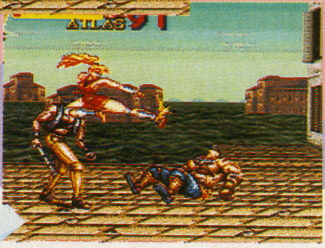
ITALY

教訓　電撃攻撃のエリックがたくさん出現する。うまく倒さないと体力が……。

エリックの電撃に注意

敵キャラ　ミック　ブル　エリック×2
エリオット

⬅柱のかげになって敵が見にくい。エリックが突進してくることもあるので気をつけよう。



➡エリオットは背後に回るので、アトラスを攻撃することに気を取られていると危ないぞ。

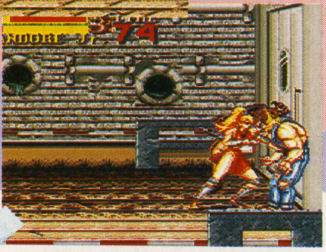
敵の数は少ないぞ

敵キャラ　アトラス
エリオット

壁に囲まれての戦い

敵キャラ　ジャック　ショット
アトラス　ジョニー

⬅ここではナイフのアイテムが出現する。カルロス以外のキャラは必死で戦わないとかこまれちゃう?



➡ここから船上での戦いだ。停泊中なので船酔いすることはないけど、敵は多いぞ!

船の上でも激しいバトル

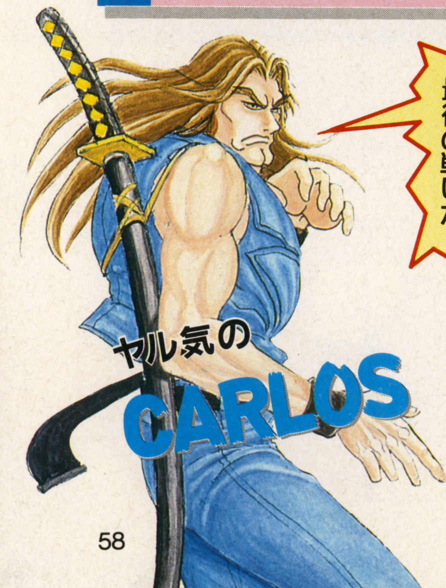
敵キャラ　マーク　ジャック　エリ・ジョー
アンドレJr.　マリー　エリオット

STAGE6

日本

JAPAN

教訓　最後のステージだけあって敵の数がやたら多い。気合いでGOだ!



地雷と敵に囲まれて

敵キャラ　ブル　ショット　ミック　マリー
アトラス　ジョニー　エリオット

⬅地面には地雷が設置されている。中には地雷で勝手にやられてくれる敵キャラもいる。

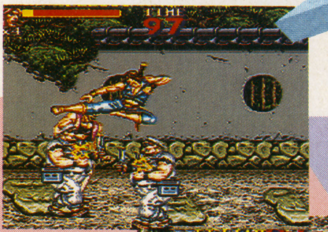
➡群がるザコ敵をかたづけたらアンドレJr.だ。1対1なら、そんなにダメージをくわないで戦える。

またまたアンドレJr.倒せるか

敵キャラ　エリオット　ミック　ショット
エリザ　マリー×2　アンドレJr.

敵の数がだんだん増えてくるぞ

敵キャラ　エリック×3　エリアス　アトラス
ジャック　エリ・ジョー　ミック
アンドレ



⬅もう敵はハリキって攻撃をしかけてくる。こちらも負けずにハリキって戦おうぜ!

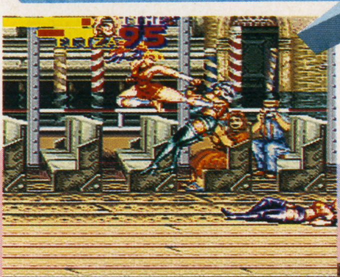
➡左右にカベが現れ上にスクロールする。そのぶん戦うスペースが狭くなるので落ちついて戦うように。

上に向けてスクロール

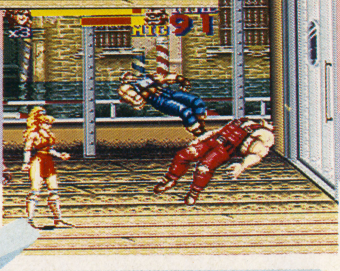
敵キャラ　エリザ　ブル　ショット
エリ・ジョー　アトラス　エリック

マリー、エリザは不気味

敵キャラ｜マリー×3　エリザ×3



⬅なんとエリザ、マリーが合わせて6人も登場する。素早い身のこなしに惑わされないようにしよう。



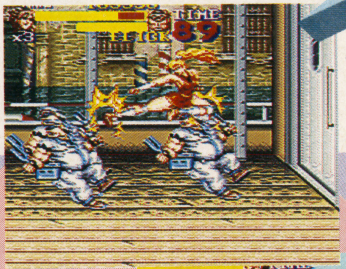
➡アンドレとザコが同時に登場。最も囲まれやすい危険地帯だ。どうやって脱出しようか？

アンドレに負けるな

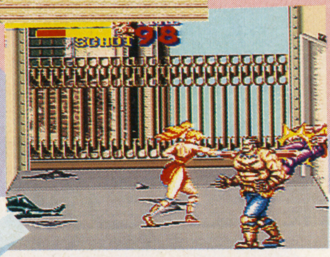
敵キャラ｜アンドレ　マーク　ミック

今度はエリックの群れ

敵キャラ｜エリック×6



⬅なんと今度はエリックが6人も。右側がカベなので、逃げ道はナイ。死にものぐるいで戦おう！



➡エレベーター内にある角材で戦う！　ここも囲まれるとピンチ。敵の動きをよくみないと。

エレベーターの中は狭いぞ

敵キャラ｜ショット　マリー　アトラス　エリアス　G.アンドレ　エリザ　エリオット

Boss

エレベーターから降りると、ベレー帽をかぶった軍人スタイルのロレントと対決だ。こいつは画面外から、柵の上から、素早いジャンプキックを放ってくる。ある程度ダメージを与えると、今度は卑怯にも手榴弾で攻撃してくるぞ！

⬅ロレントは動きも素早い。チャンスはほんの一瞬だ。根気よく戦おう。

ザコが多数、でもアンドレも

敵キャラ｜ブル　ジャック　マーク　アンドレJr.　エリ・ジョー　ミック　エリック　マリー

⬅ここから再び横にスクロールし始める。ここならアンドレが登場してもラクに戦えるね。

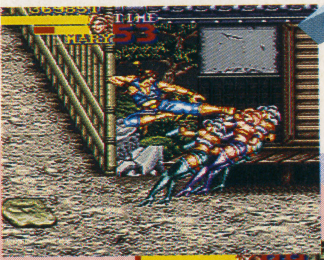
➡下にスクロールして横への道が見えたら、アンドレが2人も出現するのだ。気合いで倒そうぜ！

今度はアンドレ2人だ

敵キャラ｜エリック　アトラス　エリオット　アンドレ　アンドレJr.

家の前でバトル、近所迷惑？

敵キャラ｜マリー×3　エリザ×3　G.アンドレ



⬅家の前でエリザたちの黄色い悲鳴が。ヤツらを倒すとアンドレも襲いかかってくるぞ。

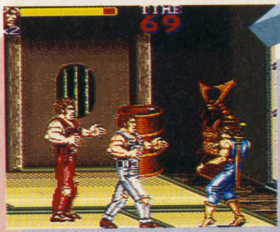
➡家の中のドラムカンにはガイの1UPアイテムが登場。取っておけば敵が多くても安心できるぞ。

ガイのアイテムは必ずとれ

敵キャラ｜エリアス×3　エリオット×4　アトラス×5　ジョニー×3　ショット×3　ミック×3　ブル×2　エリック×4　エリザ×2

2階に上がるとさらに敵が!

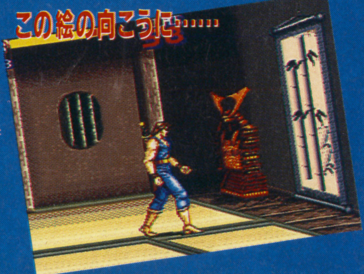
敵キャラ｜エリオット　エリアス　ショット×2　ブル　ミック×3　ジョー×5　マリー×3　エリック×4　アンドレJr.　ジョニー×2　アトラス×3　マーク　ジャック　アンドレ×2



⬅鎧の置物の前に2人のアンドレ。こいつらを倒せばザコとの戦いは終わる。ボス戦に備え、体力は温存！

??? 最後のボスはダレだ？

2人のアンドレを倒したら、もうザコ敵は出現しない。そう、ついに最後のボスとの戦いに突入するのだ。ボスは掛け軸の向こうで待っているぞ！



ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ

英雄伝説Ⅱ

The Legend Of Heroes Ⅱ

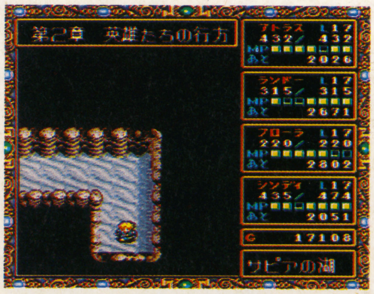
攻略ポイント

第4章までチャートで攻略。各章のボス攻略もバッチリ紹介！

SFC	発売中	
RPG	12M	Ⓑ
エポック社		¥9,800

戦闘編　効率よく敵と戦うための3つのポイント！

『英雄伝説Ⅱ』ではMP回復に時間がかかるので、連続して敵と戦うのは危険。呪文なしで敵に勝てるレベルになるまでは、1回戦闘したら、町など敵のいないところでMPを回復するのが基本だ。



➡洞くつの中にも敵がいない場所がある。ここでMPが回復するのを待て！

❶意外とかしこいオートバトル

「オートバトル」モードは、呪文や回復アイテム使用の有無を細かく設定できて便利。おまけに攻撃呪文は、敵によって効果があるかどうかを学習して使い分けてくれるのだ。ダナムなど攻撃補助呪文は使ってくれないけど、それ以外のときは、このモードに設定するといいぞ。

⬆敵を回復させてしまう呪文などは、学習して使わなくなる。

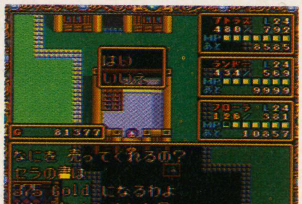
❷呪文アイテムはあてにしすぎるな

いかづちの杖や炎のヤリなどは、装備すると攻撃呪文が使える便利なアイテムだけど、装備したキャラの呪文能力に関係なく一定の効果しか得られない。後半に出現する敵には使ってもたいしたダメージを与えられない。普通に呪文を使ったほうが、はるかに効果的なのだ。

⬆終盤の敵には、この程度のダメージしか与えられない。

❸呪文の有効な活用法

呪文は、「呪文書」さえあれば戦闘中以外いつでも覚え直せるのだ。でも持てるアイテム数も限りがあるので、23種全部の呪文書を持たせておくわけにはいかない。呪文を覚えたら道具屋に売って、必要なときは呪文書を買い直そう。そしてHPやMP回復用のアイテムをその分多く持たせる。ちょっと面倒だけど、これくらいはしないと終盤の戦いを乗りきることなんてできないのだ。



➡呪文書は使ったら道具屋で売ってしまおう。

➡全員のMPを回復するビスナの実はいくつか用意しよう。

名称	効果	対象	入手できる町	価格	MP回復時間
フラム	炎で攻撃	敵1匹	ルディア、バズヌーン	100	E
ブラムナ	炎で攻撃	敵全体	シリカ（第4章から）	タダ	H
イグナ	稲妻で攻撃	敵全体	バズヌーン	200	F
ヒュール	氷の矢で攻撃	敵1匹	ルディア、バズヌーン	100	E
ヒュドナ	氷の矢で攻撃	敵全体	シリカ（第4章から）	タダ	H
オビス	気絶させる	敵1匹	コルクス	1000	I
ブアゾ	猛毒を浴びせる	敵1匹	コルクス	300	F
サクタス	HPを奪う	敵1匹	リーゼル	800	F
ダナム	防御力を下げる	敵1匹	リーゼル	300	E
ヘベタル	素早さを下げる	敵1匹	リーゼル	500	F
パペピア	混乱させる	敵1匹	スエル	100	B
ホー	眠らせる	敵1匹	コルクス	700	G
インパス	攻撃力を上げる	味方1人	セダル（ソルディス）	700	F
セラ	素早さを上げる	味方1人	セダル（ソルディス）	500	G
サイレス	呪文を使えなくする	敵味方全員	ラルファ	200	C
エント	呪文能力を上げる	味方1人	ロンド（第2章から）	500	G
ストール	呪文能力を下げる	敵1匹	ロンド（第2章から）	500	F
テュート	防御力を上げる	味方1人	セダル（ソルディス）	300	E
シレント	呪文を封じる	敵1匹	コルクス	500	F
リパーク	呪文をはね返す	味方1人	スエル	500	D
レス	HPを回復する	味方1人	リシェール	200	B
レジナ	毒を中和する	味方1人	リシェール	100	A
リーフ	気絶の状態を回復	味方1人	リシェール	1000	F

※MP回復時間はAがもっとも短く、Iがもっとも長い

©日本ファルコム　©エポック社

第４章までの冒険をチャートでバッチリ攻略だ

ストーリー攻略編

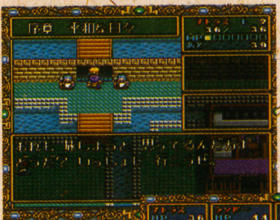
序章〜第４章までのストーリーの流れをチャートで細かく紹介するぞ。途中で何をしたらいいのかわからなくなってしまったときには、これを見て次に何をするのか確認しよう。

序章　平和の日々　各国への親書を持って、お忍びの旅に出発！

場所	内容
エルアスタ	町を出てから戻ると、ラウエルと一緒にルディア城へ行くことになる。
ルディア	４つの国に親書を届けるついでに、お忍びで世界各国を視察することに。
クルス	村の長老アロンに会っておこう。前作のパーティキャラのローもいる。
ベルガ	ベルガの鉱山復旧には、アロン長老のお助けが必要だ。
クルス	アロン長老がルディアへ行ったことを、村の人から聞く。
ルディア	酒場にいるアロンに、ベルガ村に手伝いを出してくれるように頼もう。
クルス	村の人達に、ベルガ村の鉱山復旧を手伝ってくれるように伝える。
ネリア	100Gで船の切符を買ったら、ロンド行きの船に乗ろう。
ロンド	酒場でチンピラ達に、あり金全部をまきあげられてしまう。
リーゼル	ジェストンにセリオスからの親書を渡す。その後、ランドーが強引に仲間になる。
ラルファ	装備しているものを売って、そのお金でヨルド行きの船の切符を買う。
ヨルド	ここに女神フレイアの聖域がある。この時点では行く必要はない。
セリス	チャーリーという男は城に入れてもらえるのに、アトラス達は入れてもらえない。
ナッシュ	ジェラルドの館へは裏口から入ろう。２階へ上がってフローラに会おう。
セリス	チャーリーの口利きで城に入れるぞ。エリオン王国に親書を渡す。
スエル	宿屋に泊まると、なぜかアトラスだけがボアードの部下に連れ去られてしまう。
ボアード海運	ボアードとランドーに助けられて、無事にスエルにいる仲間と合流する。
セリス	エリオン国王との会話中に、突然「竜の卵」の異変の知らせが入る。

ランドーを仲間にしたら

リーゼルでジェストンに親書を渡して城から出ると、ロンドの港でチンピラ達からアトラスを救ってくれた男ランドーが仲間になる。これでウォンリークとの戦いもかなり楽になる。ここらで少しレベル上げをしよう。



⬆最初の仲間だ。これで旅も楽になるぞ。

➡レベルを上げておこう。

第１章　開かれた奈落　モンスター出現!　セリオス王のあとを追って旅を続けよう

場所	内容
リーゼル	ジャストンから、セリオスがすでにラヌーラへ向かったという話を聞く。
ヨルド	ソニアとの会話中、フローラが王家の墓に行ったまま戻らないという知らせが入る。
王家の墓	洞くつの奥でモンスターに追われているフローラを発見。プルダームとの戦いが。
セルダ	ジェラルドから兵士達に話が伝わっていてトルディスへ行けないのだ。
ボアード海運	ボアードに頼むと、ルドラ行きの船を出してくれる。
バズヌーン	アートス王に会って、セリオス達の話を聞こう。
ルドラ	リシェール行きの船の切符を買って、モレストン共和国へ。
リシェール	大男シンディがドレイクというコソ泥から金を取り返しているところに出くわす。
ファエト	村長の家に行くと、リシェールで会ったシンディが仲間になる。
コルクス	モレストン共和国のハンス大統領に会い、セリオス達の話を聞く。
奈落の口	洞くつの中に、プアゾと同じ成分の毒霧を出すプアゾの箱を見つける。
狼の口	ドレイクにゲイル３世の行き先を聞き、プアゾの箱の毒霧を止めてもらおう。
奈落の口	毒霧を止めてもらったら、奥へ進んでグロッグガードをやっつけよう。

VSプルダーム戦

こいつは会心の一撃で気を失うので比較的戦いやすい。ただ気がつくとダメージを倍返ししてくるので注意。回復アイテムをたっぷり用意して挑戦しよう。

VSグロッグガード戦

グロッグガードは、第１章のラストにペアで出現する。ヒュールやレスの呪文を使うので、まず呪文を封じてしまったほうが楽に戦える。シレントは効きにくいから、こんなときはサイレスで確実に封じこめ！

⬆攻撃呪文など使ってダメージを与えて…。

➡サイレスで呪文を封じよう。

第2章 英雄たちの行方 レジスタンスたちの協力を得て、セリオスたちを救出するのだ

イシュタ〜イズー	老人にセリオスたちのことを聞くと、戦士の笛を取ってきたら教えるといわれる。
戦士の笛の洞くつ	洞くつの奥にある宝箱から戦士の笛を手に入れる。
イシュタ	ボザという男に話しかけると、さっきの老人が現れてレジスタンスのアジトへ。
アフル	水路の入口で待っているレイシアと話し、そのあとを追ってグロストス城へむかう。
グロストス城	物音をたててしまい、グロストス城への潜入は失敗に終わる。
イシュタ	バクヤクでもあればイズーへ行けるのにという情報を聞く。
ボアード海運	ボアードは珍しい酒を持ってくればバクヤクをわけてくれるという。
アフル	ハーベイに会うとキノコの王様があれば酒（密造酒）を作れるという。
アネスの塔	ガードを倒して塔の中に入り、キノコの王様を手に入れる。
アフル	ハーベイにキノコの王様を渡すと、宝箱の中の密造酒をくれる。

ボアード海運	ボアードに密造酒を渡して、弾薬庫でバクヤクを分けてもらう。
イシュタ〜イズー	イズーへの通路をふさぐ岩を、バクヤクを使って破壊する。
ユイシス	城へつながる出口の門に門番がいて、城に入れないことを確認。
イズー	町長の家で使用人に間違えられて、ナレサ隊長にギルモアの星を持っていくことに。
ユイシス	門番に用件を告げて、グロストス城内に入れてもらう。
グロストス城	ナレサ隊長にギルモアの星を渡したあと、城の奥へ。ダリスを倒しセリオスを救出！。

密造酒をたくさん入手！

アフルで密造酒を手に入れたらルディアの預かり所へ。アネスの塔でふたたびキノコの王様を手に入れ、アフルで密造酒と交換する。このくりかえしで密造酒を増やそう。

⬆密造酒は、気絶したキャラを完全な状態で復活させられる。

VSダリス戦

ダリスはヒュールとレスの呪文を使う強敵だ。コイツにはシレントの呪文が効きやすいので、早めに使っちゃえ！ あとは武器攻撃や攻撃呪文で攻めるだけだ。

⬆気合いでパーティ全体にダメージを与える技を持つ。

⬇こんなこと言ってるけど、呪文を封じれば楽勝だ！

第3章 竜の卵 竜の卵に入り、モンスターたちの発生を止めろ

ルディア	一時的にランドー、フローラがパーティからはずれてしまう。
ヨルド	フレイアの聖域にいる神官バーバラと話をする。
イズー	ランドー、フローラと再会。ふたたび2人が仲間になってくれる。
ヨルド	バーバラに竜の卵について話を聞き、その中に入るための竜の涙を手に入れる。
竜の卵	ランドーがモンスターの発生を止めるが、またすぐに発生しはじめる。
イズー	大盗賊ゲイル（町長）からマスターについての話を聞かさせる。
イシュタ	レジスタンスのリーダーからキュベラへの行きかたを教えてもらう。
サピア湖	いかだに乗って湖を渡り、キュベラ地方を目指す。
キュベラ	リーダーの知りあいの老人にプロスへの行きかたを教えてもらう。
プロス	収容所の入口はかたく門が閉ざされていて中に入れない。

モーガンの家	収容所に入るための抜け穴を掘ってくれるとモーガンに頼む。
プロス	抜け穴から侵入し、マスターたちを救出。モンスターの発生を防ぐ方法を聞く。
竜の卵	クルス、マスクーン、ラルファ北の竜の卵へ。最後の竜の卵でギャノアとの戦闘。

回復のヨロイを手に入れろ

この章の地上に出現するヌカッチという敵を倒すと、回復のヨロイを落とすことがある。これを装備した状態で防御するとHPを400回復できる。絶対必要という物ではないけど、手に入れれば戦闘がかなり楽になることマチガイなしのアイテムだ。

⬆何度でもHP回復できるうえに防御力もなかなかのものだ。

VSギャノア戦

プアゾ、シレントという呪文を使い、強力な火炎攻撃でパーティ全員にダメージを与えるギャノア。こいつにはダナム、インパスといった呪文を使って戦うのがいい。回復アイテムも多めに用意しよう。

⬅火炎攻撃は呪文じゃないから、サイレスを使ってもムダなのだ。

➡ダナムとインパスの相乗効果で、一撃のダメージを大きくしよう。

第4章 暗黒の支配者 ベルガ収容所に捕まっているレジスタンスたちを救出!

ヨルド	バーバラに竜の涙を返す。フローラとイシュタが兵士に襲われる幻を見る。
イシュタ	町の人は1人残らず連れ去られて、町の中にはモンスターがうろついている。
イズー	大盗賊ゲイルたちも捕まってしまったということを知る。
ユイシス	城につながる門の門番に捕まってグロストス城へ送られる。
グロストス城	ろう屋から脱出し、城の奥のフラッドに会う。ゲイルからウイル通行証をもらう。
ユイシス	ウイル通行証を門番に渡して、ウイルの町へむかう。
ウイル	入口に鉄格子が降りていて町に入れない。レイシアとボザが仲間と話している。
キュベラ	レイシア、ボザと再会。抜け穴の入口にいるカザズームを倒してウイルへむかう。
ウイル	抜け穴から町の中へ。レイシアたちを追ってベルンへむかう。
ベルン	ガードたちの会話を立ち聞きする。レイシアたちも捕まったらしい。
ネサの辺土	ここに隠れているナレサ隊長の協力を得てベルン潜入計画をたてる。
ベルン	レジスタンスを救出。マスターたちがプロスで処刑されることを知る。
プロス	ディゲンスを倒して、マスターたちを救出する

VSカザズーム戦

こいつは氷の壁で守られているうちはまるでダメージを受けない。プラムナの呪文で氷の壁を溶かしてから攻撃だ。ヒュドナを使うので、パーティ全員のHPを回復するレストナキノコをいくつか用意しよう。サイレスで呪文を封じてしまうのもいい。

⬆プラムナの呪文がなければ、こいつは勝てないぞ。

VSディゲンス戦

こいつは、ドラストゴーストを2体召喚(しょうかん)する。でもそんなことにはかまわずにディゲンスに攻撃を集中しよう。ある程度ダメージを与えたらサイレスで呪文を封じて回復できなくしよう。

⬆毒攻撃をくらわすのでタイミングをみてサイレスを使え。

➡2体のドラストゴーストは無視して、ディゲンスを集中攻撃だ。

つまったときはココを読め!

Q 王家の墓の敵に勝てない

A これは序章であまりレベルを上げていないのが原因だ。ルディア附近のモンスターならば、それほど強くはない。ルディア城の地下で手に入るフラムとヒュールの呪文を使ってレベル5ぐらいまでは地上でレベル上げをしよう。

⬆このあたりの敵なら、そんなに苦戦しなくてすむ。

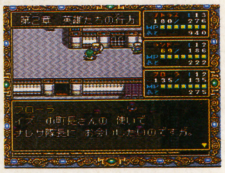
Q 怪魚を倒せない

A 不思議な泡(あわ)に包まれた怪魚には武器攻撃が通用しない。この泡(あわ)は電撃で破壊できるので、イグナの呪文を使って戦えばいい。イグナを使えるキャラがいなくても、グロッグガードを倒して入手したいかづちの杖で同じ効果が得られる。

⬆すばやいキャラにいかづちの杖を装備させよう。

Q ナレサ隊長に会えない

A イズーの町長からギルモアの星をナレサ隊長に持っていくように言われたら、フローラをリーダーにしてユニシスのグロストス城側の出口にいる門番に話かけよう。門番はアトラスたちをイズー町長の使いだと認め入れてくれる。



⬆他のキャラがリーダーだと入れてもらえない。

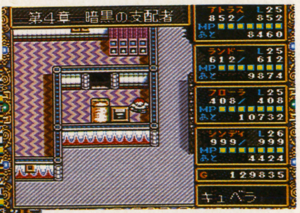
Q モーガンの家はドコにある

A モーガンの家は、キュベラ〜城の通路に一番近い分かれ道を右のほうへ行った先にある。モーガンに抜け穴を掘ってもらうには、モーガンだけでなく弟子のサミーにも話しかけてみるといいぞ。簡単にあきらめてはいけないのだ。

⬆弟子のサミーが抜け穴を掘ることになるが……。

Q ウイルへの抜け穴は?

A 第4章でレイシアとボザに置いてきぼりをくってしまったら、第3章でプロスへの行きかたを教えてくれた老人の家へ。この家のベッドを動かすと、ウイルへの抜け穴の入口を見つけることができるのだ。これでベルンの収容所へ行くこともできるぞ。



⬆ほーら、こんなところに抜け穴の入口があった。

⬅この女の人のメッセージがヒント。どう見ても怪しい。

全日本サッカーチームW杯1次予選突破記念企画（ウソ）

SUPER FORMATION SOCCER II
スーパーフォーメーションサッカー2

攻略ポイント

新技から必殺シュートまで、対戦プレイで勝利するためのテクニックを徹底攻略するぞ！

SFC	発売中		
	SPG	4M	Ⓑ
	ヒューマン		¥8,500

対戦プレイで勝利する方法教えます!!

このゲームをもっとも楽しく遊ぶ方法は、なんといっても対戦プレイだ。前作では、対戦者に勝つため、親指にタコができるまで練習した人もいるんじゃないかな？　そこで今回の攻略記事では、親指にタコまで作らずとも、新作の対戦プレイで勝利するための極意をキミに伝授しよう。２種類の新技の効果的な活用法から、高得点率のシュートテクニックまで、情報満載でいくぞっ!!

⬆前作で使っていたシュートテクニックだけでは、強豪には勝てない。

➡フィールド中央でのキープが、前作よりもかなり重要になった。

リフティング

スライディングはリフティングでかわせ

下記のⒶボタンヘッドと同じく、前作にはなかった技。前作では使用しなかったⓍボタンを押すと使える。そのため、最初は操作しづらいだろうが、攻守両面で役立つ技なので、早目に慣れよう。リフティングをして蹴ったボールにはカーブがかからないが、対戦プレイには絶対に欠かせないぞ。

Ⓐボタンヘッド

ロビングボールはⒶボタンヘッドで落とせ

選手がジャンプしてボールをヘディングする技だ。Ⓑボタンや、Ⓨボタンのヘディングよりも高くジャンプできるので、空中に浮いたボールを競い合うときに威力を発揮する。また、コーナーキックをディフェンスするときにも必須。通常のヘディングよりも、２歩下がった位置から打つのがコツ。

フォーメーションはスイーパーシステムでいこう！

前作と『ＳＦＳⅡ』の最大の相違点は、新技リフティングの採用と、選手パラメータのキック力やボールキープ力がアップしたことによって、ゲームバランスが非常に攻撃重視になったことだ。実際に『ＳＦＳⅡ』をプレイしてみれば、フォワードとキーパーが１対１になる場面が多いことに気がつくだろう。

そのため、ディフェンス面で注意しなければならないことは、できるだけ１対１のカタチに持ち込まれないこと。その点から考えると、フォーメーションはスイーパーシステムにすることが最良だ。ディフェンスラインに４人が並び、さらにスイーパーがひとりつくのだからステキ。日本のように、ディフェンダーにスーパースターがひとりいるチームでは、そいつにスイーパーをさせよう。はたまた豪華なオランダのように、スーパースターがふたりもいる場合は、そのふたりをディフェンスラインのセンターに配置しよう。これなら、めったなことでは１対１にはならない。

⬅オランダのようにディフェンスにスーパースターがふたりいる場合はこのように配置。

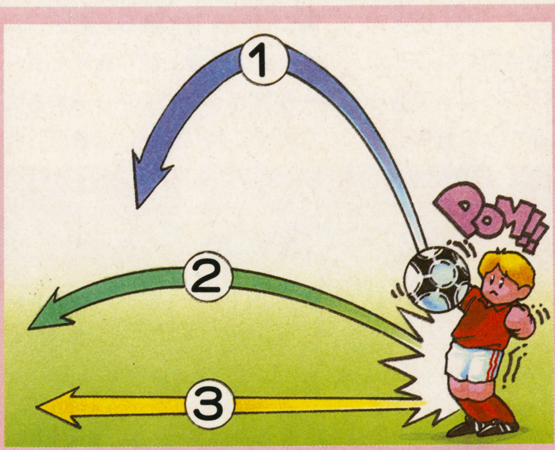
©HUMAN 1993

サルでもわかるリフティングシュート講座

リフティングをしているあいだは、敵選手がスライディングやタックルをしてきても、ボールを奪われることはない。シューティングゲームに例えると無敵状態ってトコだ。こみ合ったところでボールをキープしているときに使おう。

⬅味方ゴール前でボールをカットしたらリフティングでクリアしよう。

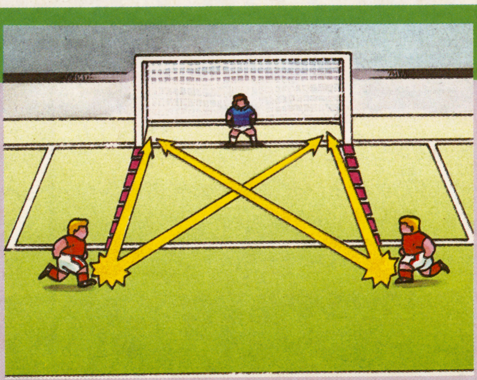
ボールに緩急をつけろ



①リフティングしてⓎ、②✚を押しながらⒷ、③✚と同時にⒷ

リフティングしたボールは、足元に落ちるまえに蹴ることができる。しかも、Ⓑボタンと Ⓨボタンを使いわけ、✚ボタンの押しかたを変えるだけで、ボールに何種類もの軌道を描かせることが可能なのだ。代表的な3種類を左のイラストで紹介しよう。①は、近くの敵の頭を越すふんわりボール。②は、通常のⒷボタンと同じような近距離パスボール。③は、トップスピードの弾丸ボールだ。

リフティングシュートはココで撃て-上攻め編-



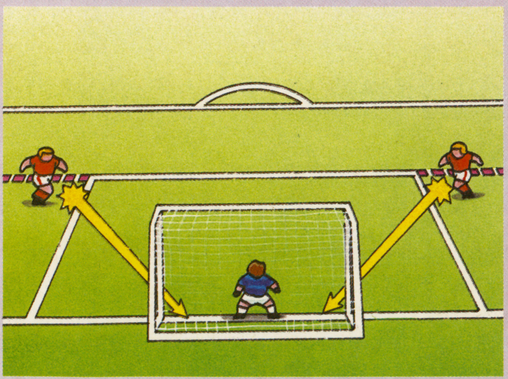
リフティングシュートを打つ最良のポジションを教えよう。ここで紹介しているポジションから打つリフティングシュートは、『SFSⅡ』の中に数あるシュートの中で、もっとも得点率が高い。対戦プレイでは、いかにこのカタチに持ち込めるかが、勝敗の決め手となるぞ。

さて、右のイラストを見てくれ。ペナルティラインから少しだけ下がって、両サイドのポストのギリギリ内側を狙える位置。この2か所がベストポジションだ。ここからトップスピードのシュートを打たれると、キーパーはカンで飛ぶしかないので、2分の1の確率でゴールゲットできる。ボールの軌道は、右上のイラストで紹介している③。トップスピードは蹴る選手のキック力によって差があるので、シュートレンジではキック力のある選手にボールを回せ。

下攻めの場合にも有効だが、3D画面構成による距離の違いが多少あるので、対戦者の反射神経が並外れて鋭いと、反応してふさがれてしまう。そんな奴は、めったにいないけど……。

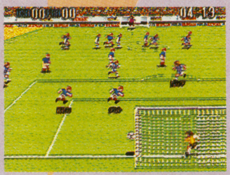
リフティングシュートはココで撃て-下攻め編-

下攻めの場合はこの2か所のポジション。蹴る場所から近いほうのポストのギリギリ内側を狙える位置。このポジションからのシュートは、前作でも有効だった基本的シュートポジション。ただし『SFSⅡ』では、前作よりもボール1個ぶんゴールライン寄りがベストポジションだ。



⬅ドリブルで敵ゴールエリアに侵入する。

⬅このポジションでリフティングだ。



⬅トップスピードのシュートを叩き込め。

リフティング防御法

敵選手がリフティングをしてきたときに、もっとも効果的な防御法を教えよう。その防御法とは、リフティングをしている敵選手の目のまえに味方選手を移動させ、なにもしないでジッとするだけ。すると、敵選手がシュートをしてきても味方選手に当たって防ぐことができ、敵選手がボールを蹴らないでそのまま足元に落ちると、なぜか味方選手がボールをキープしているのだ。

⬆リフティングしたボールにヘディングしてもムダ。

➡シュートコースをふさぐように立つだけでいいぞ。

空中戦にもってこいのⒶボタンヘッド講座

Ⓐボタンヘッドは、Ⓑボタンや Ⓨボタンのヘディングよりも高い地点で打つことができる。さらに、同じⒶボタンヘッドであっても、スーパースターはふつうの選手より高くジャンプできる。敵チームのコーナーキックの場合、競り負けたボールをキーパーがⓎボタンでキャッチするのは至難の業なので、競り合いには負けられない。

⬆ゴール前のロビングボールはⒶボタンヘッドで確実にクリアーしよう。

⬆スーパースターであれば、ふつうの選手よりも高い地点でヘディング。

⬆ゴールキックをⒶボタンヘッドでミスすると、とんでもないピンチだ。

サッカースター烈伝

空飛ぶオランダ人

オランダチームにエントリーされている背番号16のクライスは、このゲーム屈指のスーパースターだ。往年の名サッカー選手で、〝空飛ぶオランダ人〟と称されたヨハン・クライフをモデルにしている。ドリブルやシュートはもちろん、Ⓐボタンヘッドの威力も抜群だ。オランダチームでプレイするときは、パステンとプリットのフォワードにクライスを加えて大量得点を狙おう。

対戦プレイで得点率の高いシュートテクニック講座

トライアングルシュート

ゴールライン近くまでドリブル。敵キーパーが出てきたら、センターの味方選手へⓎボタンパスをしてシュートする。パスの矢印は早目に合わせておかないと読まれる。

⬅パスする味方に矢印が合っているかチェック。あとで合わせようとすると必ずバレるぞ。

⬅キーパーが誘いに乗って出てきたら、すかさずⓎボタンパスでセンターの味方につなげ。

⬅パスを受けると同時にシュート。どちらかというと、下攻めのときのほうがプレイしやすい。

バナナセンタリング

敵ゴール前にカーブのかかったセンタリングを上げ、タイミングよくⒶボタンヘッドでシュートしろ。センタリングを上げる場所は、選手のキック力によって変わる。

⬅このぐらいの位置から打たないと、カーブがかかるまえにゴールラインを出てしまうぞ。

⬅ボールがこのあたりまで飛んできたら、ゴール前に走り込んでくる味方に神経を集中させろ。

⬅シュートはⒶボタンヘッドで打て。キーパーが反応している場合もあるのでコースは慎重に。

センタリングリターン

ゴールエリア内の外側からセンターへⒷボタンパスをする。パスを受けた味方選手にはシュートさせず、そのままパスを出してきた選手にボールを返してシュートする。

⬅Ⓑボタンで水平にセンタリングを上げる。あまり深い位置で上げるとキーパーに取られるぞ。

⬅シュートを打つと見せかけておいて、パスしてきたサイドにダイレクトにボールを戻す。

⬅キーパーが倒れている場所に打ち込まないように、ポジションを考えてシュートしろ。

クロスバーシュート

リフティングしたボールをⓎボタンで軽く蹴り上げ、キーパーの頭を越してクロスバーに当て、はね返ったボールを押し込む。

⬅キーパーと一対一になったらチャンス。ⓍボタンとⓎボタンを順序よく早く短く押そう。

⬅ななめに打てば、クロスバーからはね返ってくるボールがキーパーに取られにくいぞ。

⬅シュートはノートラップで打て。フォワードが3人いるフォーメーションが成功しやすい。

コーナーキックⓎ

コーナーキックのラインをふたつだけ自軍側へ戻し、✚ボタンをセンターへ押したままキック。Ⓨボタンヘッドで横に流せ。

⬅コーナーキックのボール軌道を示すラインを2つずらし、✚ボタンを横に押したままキック。

⬅敵選手の頭を越すようにⓎボタンで流す。これができないとこの技は成功しないのでガンバ。

⬅流れたボールは安全にⒷボタンヘッド。ただし、キーパーや敵選手がいればⒶボタンヘッド。

弾丸カーブシュートⅠ

ニアポストのギリギリ内側を狙うと思い込ませ、カーブをかけて逆サイドへシュート。瞬間的な指さばきが必要だぞ。

⬅いかにもニアポストを狙うようにポジション取りはしっかりと。✚ボタンの操作に注意して。

⬅シュートを打ったらすぐに✚ボタンでボールにカーブをかける。グルッと回すように押せ。

⬅あまり遠いポジションからカーブシュートを打つと、カーブしすぎてゴールに入らないぞ。

弾丸カーブシュートⅡ

遠間から意表をつくシュート。写真の場合、✚ボタンの左ななめ上と同時にⒷボタンを押し、すぐさま✚ボタンを上に押す。

⬅カーブするボールがニアポストのギリギリに突き刺さるポジションまできたら打て。

⬅たとえ対戦者の意表をついても、カーブシュートはスピード不足なので取られることもある。

Ⓐボタンシュート

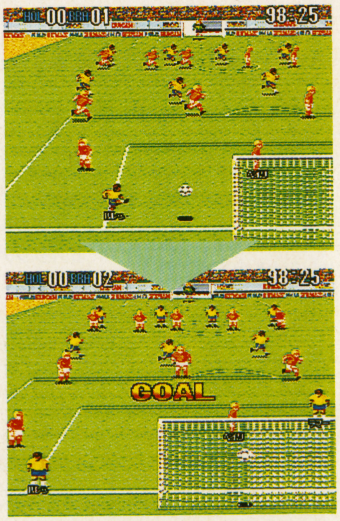
ドリブルでゴールエリア内まで持ち込んで、選手をニアポストとたて軸に合わせてⒶボタンパス。すぐに✚ボタンを内側に。

⬅パスを受けたときも、ドリブルしてきたときにも使える。対戦者の意表をついた瞬間に打つ。

⬅キーパーがあわててセービングしても、低いボールなのですぐにはキャッチできないのだ。

ゴールラインシュート

ゴールライン沿いをドリブルして、キーパーが画面上に出現するまえに弾丸カーブシュートを打つ。✚ボタン操作は慎重に。



⬅むずかしいシュートなので無理に狙う必要はない。ここからトライアングルシュートも可能。

⬅✚ボタンの右とⒷを同時に押して、素早くななめ下に✚ボタンを押す。Ⓑボタンはすぐ離す。

プレゼント

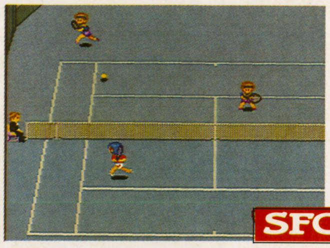
お便り募集！ プレゼントの賞品にしてほしいものを官製ハガキに書いて、「プレゼント」係まで送ってね。

❶『シルヴァ・サーガ2』ソフト

ＦＣ版『シルヴァ・サーガ』と同じ世界を舞台に少年パルスが冒険を繰り広げるＲＰＧ。戦闘は、主人公パーティのほか「傭兵」や「神像(魔法アイテム)」でも戦える斬新なシステムを採用している。前作を知らない人でも十分楽しめるぞ。

SFC	3名	RPG	セタ

❷『スーパーファミリーテニス』ソフト



個性あふれる男女計20人の選手からマイキャラを選び、８種類のコートで思う存分テニスが楽しめる『スーパーファミリーテニス』。マルチタップを使えば最大４人まで同時プレイもできる。スポ根ノリのストーリーモードもあるぞ。

SFC	3名	SPG	ナムコ

❸『ソニックウイングス』オリジナルテレカ

アーケードで好評のＳＴＧ『ソニックウイングス』のＳＦＣ版が７月に発売されるぞ。そこで、オリジナルテレカを３名に。

3名	ビデオシステム

❹『超魔界大戦 どらぼっちゃん』特製グッズ

❹-Ⓐオリジナルテレカ 5名

❹-Ⓑオリジナル壁掛け時計 3名

魔界の王子様どらぼっちゃんが、マントと帽子を武器に悪の大王に立ち向かうＡ・ＲＰＧ。かわいいオリジナルグッズ（❹-Ⓐテレカ、❹-Ⓑ壁掛け時計）を計８名に。

計8名	ナグザット

応募方法

右のハガキに、欲しい賞品の番号(記号)と賞品名、アンケートの答えを書いて、41円切手を貼って応募してね。自分の住所や名前、電話番号など記入もれのないように！

しめ切りは、６月24日（当日消印有効）。当選者は『電撃スーパーファミコン』第12号（７月９日発売）で発表するぞ。

※賞品の発送は都合により２か月くらい遅れることもあります。

8号プレゼント当選者発表

❶『スーパーボンバーマン』ソフト

岩手県	三野宮美樹
岡山県	河口　要
長崎県	平田　倫久

❷『バーコードバトラー戦記』ソフト

北海道	高田由衣子
愛知県	山崎　雄磨
山口県	重歳　勇明

❸『神聖紀オデッセリア』オリジナルグッズ

Ⓐオリジナルテレカ

秋田県	大沼　純一
埼玉県	潤間健一郎
東京都	阿部　智子
神奈川県	加藤　裕子
京都府	荒川　幸保

Ⓑオリジナルカンペンケース

千葉県	片倉　健市
愛知県	田中　雅和
島根県	香山　宗平
長崎県	佐藤　淳子
沖縄県	宮本　浩二

Ⓒオリジナル下じき

茨城県	鈴木　学
山梨県	近藤　直人
新潟県	長屋　香織
福井県	小山　聡子
広島県	堀川　賢三

❹わんぱくこぞう『スーパーボンバーマン』オリジナルグッズ

Ⓐオリジナル電卓

福島県	岩川　智
栃木県	長島　貴宏
埼玉県	松本　雅人
千葉県	内田　大
神奈川県	熊崎　浩
東京都	緒形　秀和
東京都	北島　大輔
静岡県	山根　繁夫
愛媛県	小野　悟史
長崎県	中嶋　聡

Ⓑオリジナルウォッチ

宮城県	藤井　碧
福島県	鵜川　健一
東京都	若林　靖大
長野県	荻原　健治
石川県	河合　陽平
大阪府	堀田　直文
香川県	木村　裕也
高知県	白石　裕
鹿児島県	藤田　裕一
沖縄県	佐渡山高子

8号電撃クイズ&プレゼント当選者発表

ファイティングコマンダー・メタリックバージョン

北海道	木村　健一	埼玉県	清水　夏樹	愛知県	林　育男	鳥取県	山本　学
北海道	松平　貴弘	埼玉県	三浦　誠	愛知県	山岡　秀和	岡山県	阿部　友行
北海道	水上　浩平	千葉県	桑原　雄賛	三重県	木下　泉	岡山県	渡部　隆史
青森県	番場　君夫	千葉県	新海　基嗣	三重県	浜本　光二	広島県	塚本伸一郎
宮城県	古暮　吾子	千葉県	田久保久美	京都府	佐藤　真	山口県	江口　一成
宮城県	佐藤　博喜	東京都	三浦　賢	大阪府	大仙　匡伯	徳島県	木内　貴大
秋田県	石塚　祐樹	神奈川県	中町　聡	大阪府	新谷　智紀	福岡県	田中俊太郎
茨木県	島田　謙一	神奈川県	古谷　寛人	兵庫県	石原　正幸	福岡県	津田　秀憲
茨城県	助川　憲司	岐阜県	水野　邦彦	兵庫県	土岐章一郎	佐賀県	野村　広大
栃木県	水沼　康行	愛知県	伊藤　貴光	兵庫県	米倉　敬司	沖縄県	知名　朝樹
埼玉県	石山　幸三	愛知県	梶浦　健	兵庫県	和田　直也		(以上43名)

正解者はなんと43名！ ちょっと難しかったかな

全部で1,500通もの応募のうち、正解者はたったの43名！ 残った賞品は次号のクイズでプレゼントするから今回はずれてしまった人もまた挑戦してね。

※正解は「フレアセイバー・カルツ／800ポイント」。ルートは右の通りでした。

フレアセイバー・カルツ：正解ルート～❶○(100ポイント)，❷×，❸×，❹○[BOSS 1:①○，②×，③×，④○，⑤×，⑥○，⑦×，⑧○，⑨○，⑩○] ❺×，❻○，❼○(100ポイント)，❽○(100ポイント)，❾×[BOSS 2:①×，②○，③×，④×，⑤○，⑥○，⑦×，⑧×，⑨○，⑩○]❿×，⓫○，⓬×，⓭○[BOSS 3:①○，②○，③×，④×，⑤×，⑥○，⑦×，⑧○，⑨○，⑩○] ⓮○(200ポイント)，⓯○，⓰×，⓱○，⓲○(300ポイント)，⓳×，⓴○[BOSS 4:①×，②×，③×，④○，⑤×，⑥○，⑦×，⑧×，⑨×，⑩○] ～合計800ポイント

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された人は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

©1993 SETA YUTO RAMON ㈱ナムコ

郵便はがき

101-□□

おそれいりますが41円切手をはってください。

東京都千代田区神田神保町
2-22-11　カンナビル
電撃スーパーファミコン 編集部
プレゼント⑩係行

	記事名		記事名
1	どデカクロスワード	19	ウラワザEX
2	D-SCOPE	20	電撃クリニックEX
3	ドラゴンクエストI・II	21	愛すべきイマイチくん
4	Jリーグサッカー	22	チョコボ日記
5	スーパーF1サーカス	23	スライム王国
6	新作チェッカー	24	カプコンファンギルド
7	オレ的に言えば	25	SFC版MADARA2
8	聖剣伝説2	26	ボルトチケット
9	特集　ストIIターボ	27	樹帝戦記
10	ビッグ対談　桃太郎VSマリオ	28	アレサ
11	ファイナルファイト2	29	シルヴァ・サーガ2
12	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	30	エストポリス伝記
13	スーパーフォーメーションサッカー2	31	デザートファイター
14	聖痕のジョカ	32	スーパースラムダンク
15	ビースト&ブレイド	33	大爆笑人生劇場どきどき青春編
16	特別企画　早送りMADARA	34	はた山ハッチのパロ野球ニュース実名版
17	まだら学園	35	任天堂コレクション
18	電撃少年団	36	付録『電撃スーパーコミック』

住所 〒	都道府県 フリガナ		
氏名 フリガナ	男 女	☎ (　　) / 年齢・学年　歳　年	職業(学校名)

〈キリトリ線〉

P.68のプレゼントでほしいものを1つ

Q1 今号の記事(ハガキの表)の中で、よかったもの3つに○、つまらなかったもの1つに×を付けてください。

Q2 今号の表紙についてどう思いましたか(番号に○を付けてください。)
1最高　2よい　3普通　4よくない　5最悪
(理由：　)

Q3 付録『電撃スーパーコミック』はいかがでしたか。
1最高　2よい　3普通　4よくない　5最悪
(理由：　)

Q4 『電撃スーパーファミコン』を毎号買っていますか。
1毎号買っている　2ほとんど　3ときどき　4初めて

Q5 読者参加RPG『ビースト&ブレイド』(以下B&B)について次のA～Dに答えてください。
A『B&B』の単行本が発売されるとしたら、どんなものが読みたいですか？
①往復ハガキを使った従来のもののパワーアップ版　②『B&B』のワールドを網羅したワールドガイド　③TRPGに関するもの
④その他(　)
B『B&B』が他のメディアになるとしたらどんなものがいいと思いますか？
①TRPG　②小説　③コミック　④テレビゲーム
⑤その他(　)
C上のBで①と答えた人にお聞きします。
『B&B』がTRPGになった場合、それに関する本が出るとしたら、どんなものが読みたいですか？
①ルールブック　②シナリオ集　③リプレイ集　④ワールドガイド
⑤その他(　)
D『B&B』に対する要望・意見などがあったらお書きください。
(　)

Q6 これから発売されるスーパーファミコンとファミコンのゲームで、やってみたいものをそれぞれ2つずつ書いてください。

SFC		FC	

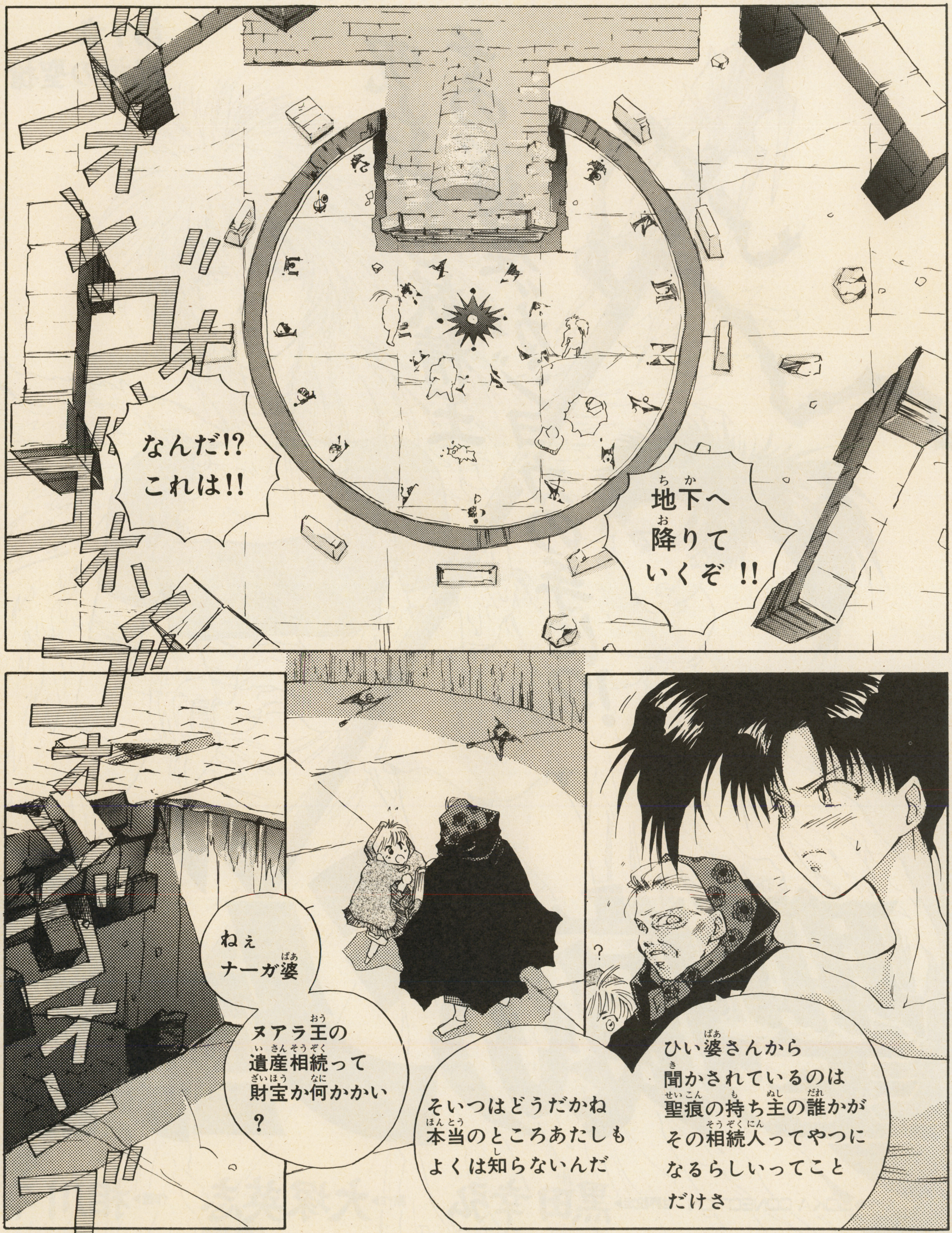
Q7 すでに発売されているゲームで好きなものを、それぞれ2つずつ書いてください。

SFC		FC	

〈キリトリ線〉

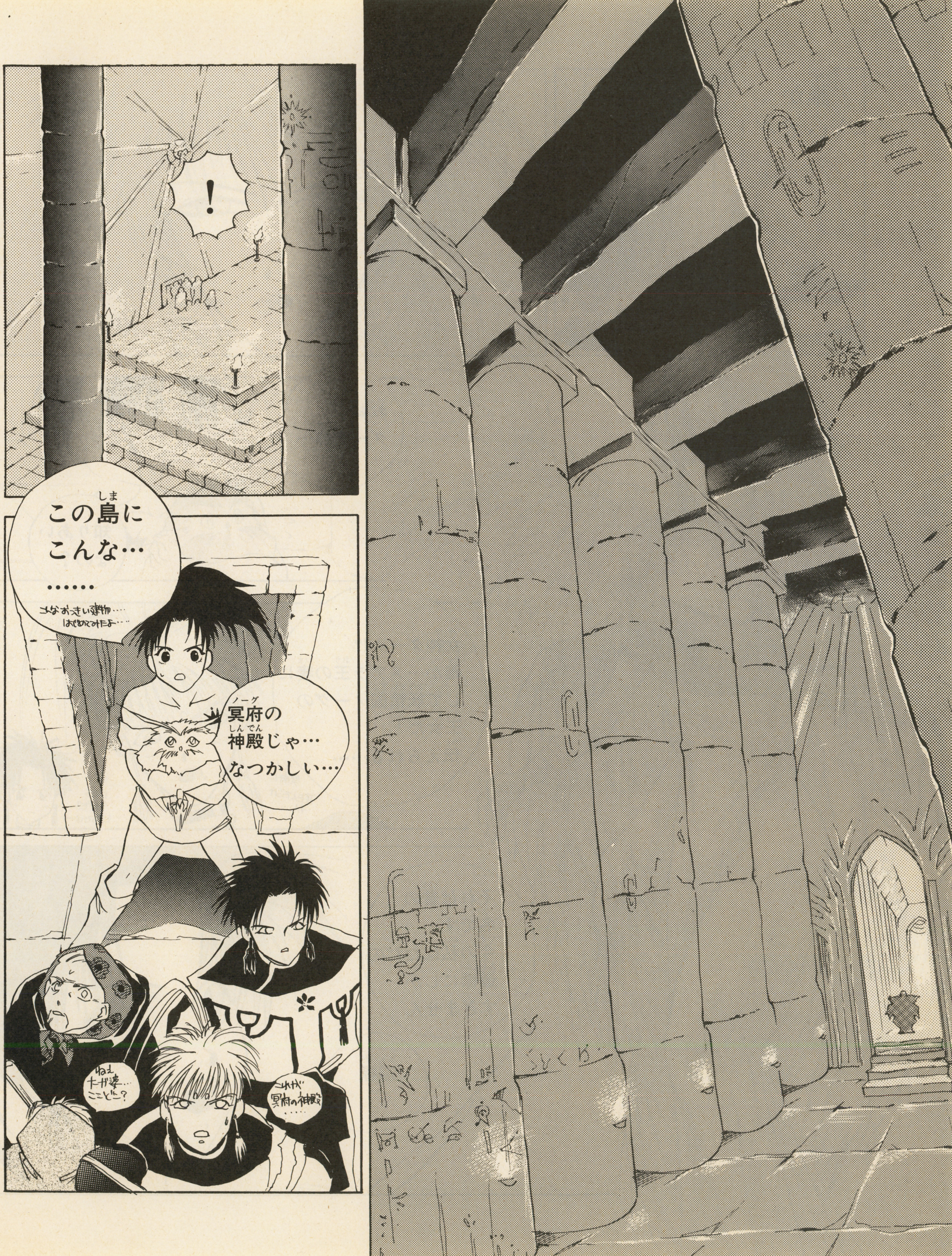
●話題騒然!! 黒田幸弘世界設定のオリジナルFT(ファンタジー)コミック!

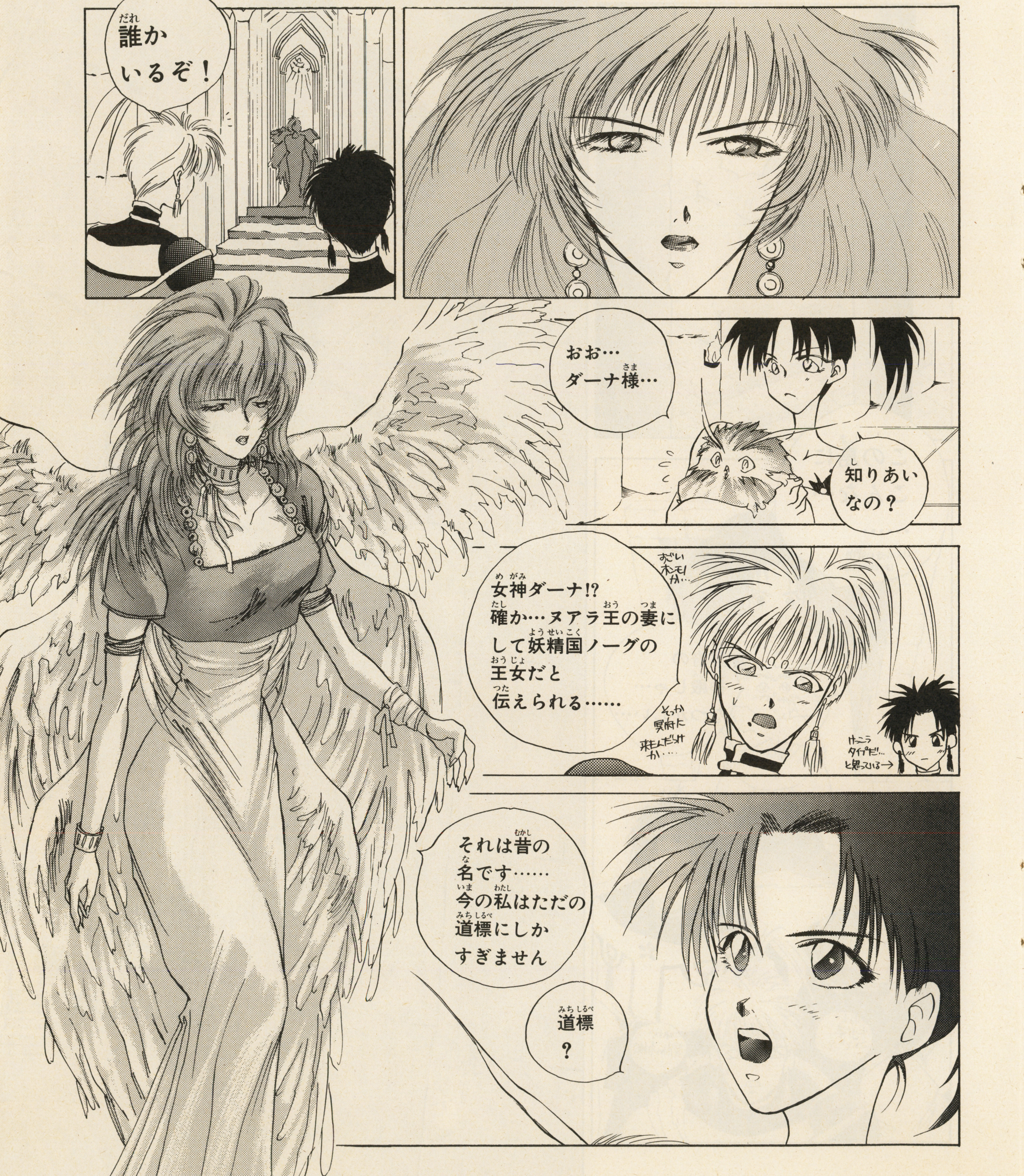
兄リカオンのルーンをうけ継いだジョカにヌアラ王の神殿の扉が開かれる…

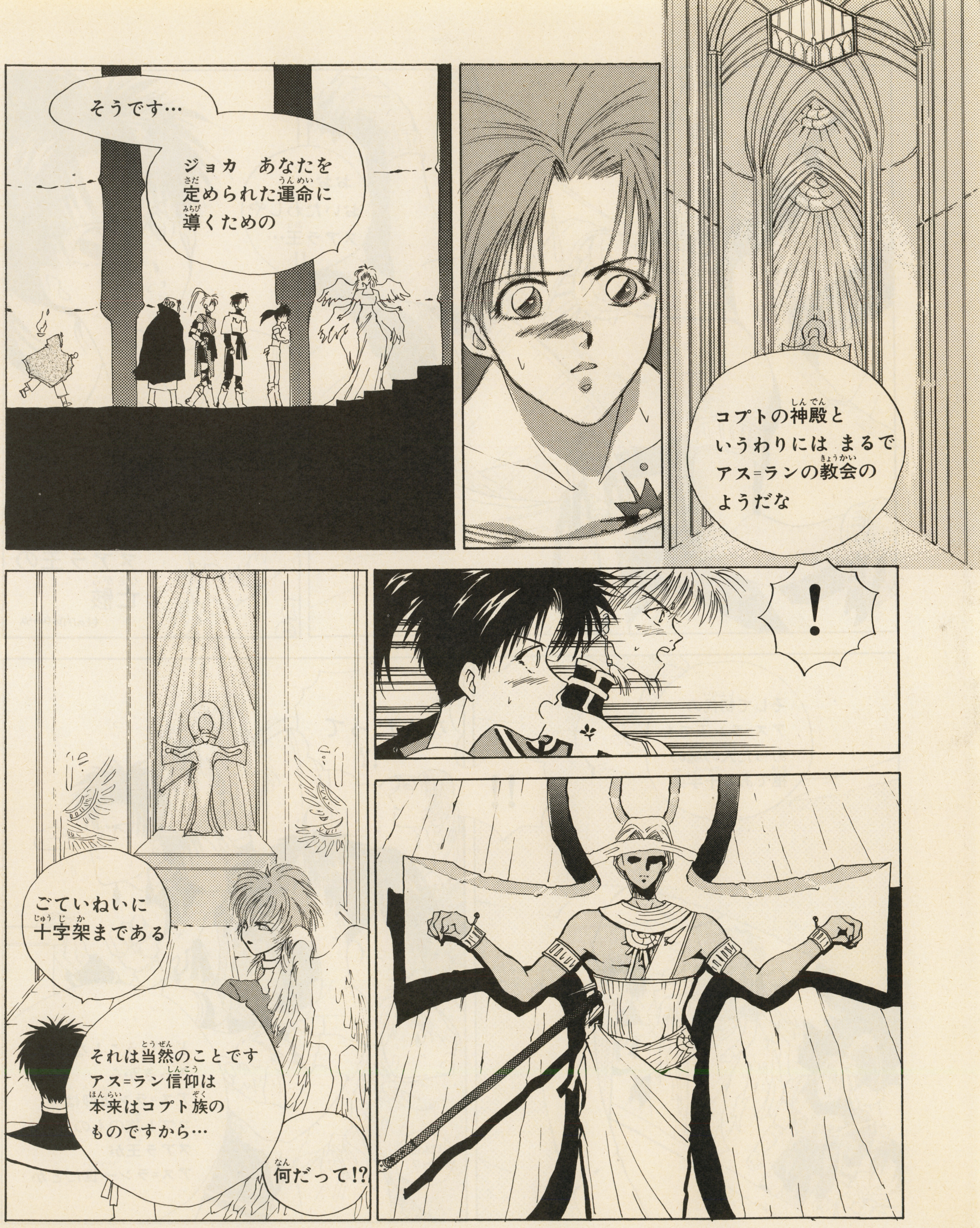


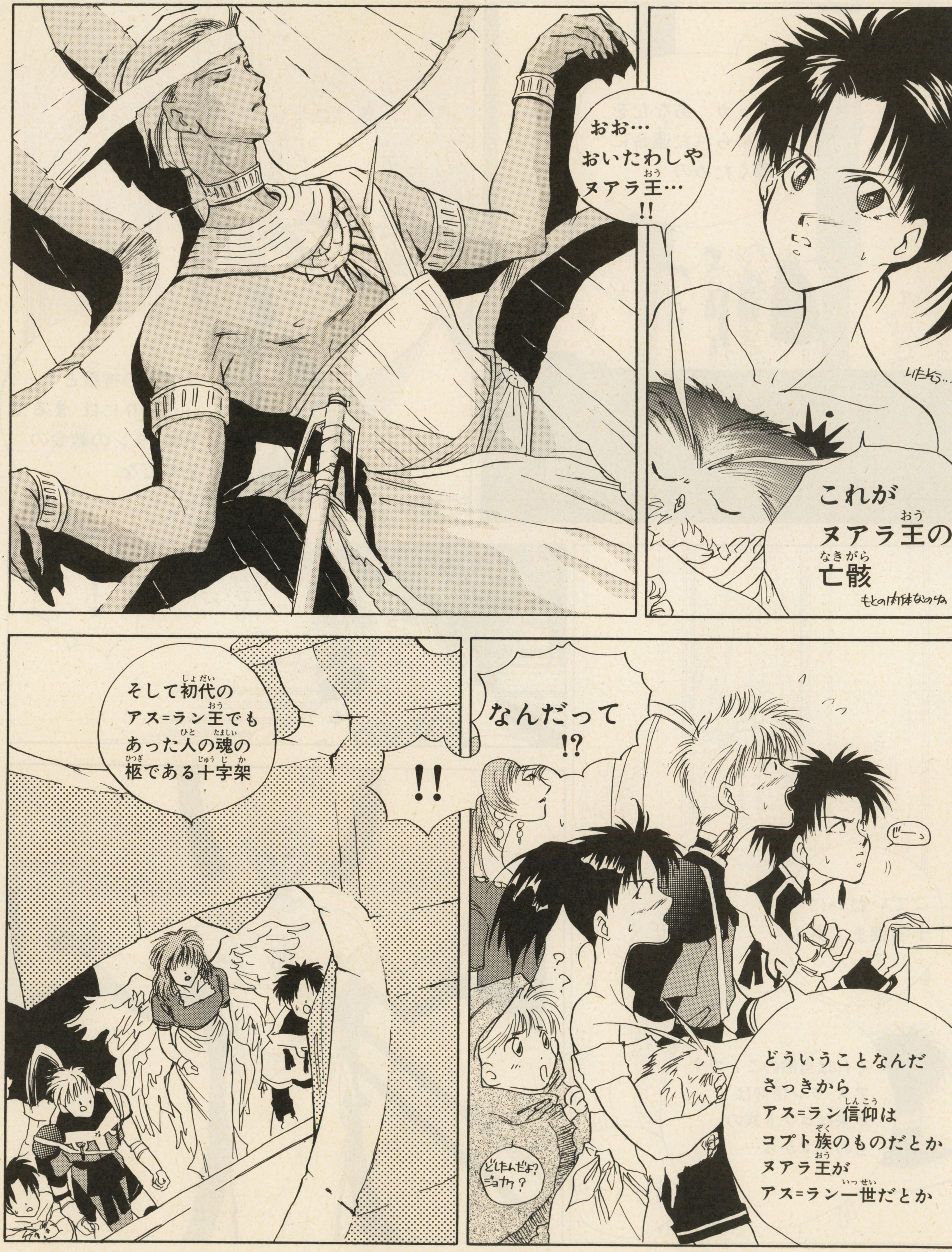
ゴウン ゴウン ゴウン
そんなもの
あたしは一度も
望んでないの
に…
あたしはもう
これ以上何も
いらないよ…
ルーンとか…
遺産とか…
…
縁起でも
ないこというな
俺は死んじゃ
いないぞ
それにしても
どこまで
おりて
いくんだ？
冥府までだろう
神話時代に
天界の神々の国に
攻め込もうと
天まで届く塔を
築こうとした
王の話を
知っている
だろう
ヌアラ王がやったのは
その反対だ
冥府の王たろうと
大地をうがち
宮殿を建てたといわれる…
とすれば　行きつく先は
冥府だ

ゴウンゴウン……
!!
入り口か
…!?
ちゃっちい通路だな
……ホントに
遺産なんて
あるのか……？
早くいけ!!
オレくらいとこやだよー!!
じゃここにいなっ
ねーちゃん
はいはい
くらいは——
灯りが
みえるぞ
!!
あたしが
つれてって
あげるよ!!
エンリョなしだよ
すまんな
……
どうやら
冥府についた
ようだな


!
この島にこんな…
……
こんなおっきい建物…はじめてみたよ…
冥府の神殿じゃ…なつかしい…
これが冥府の神殿……
ねぇトーガ婆…ここどこ？

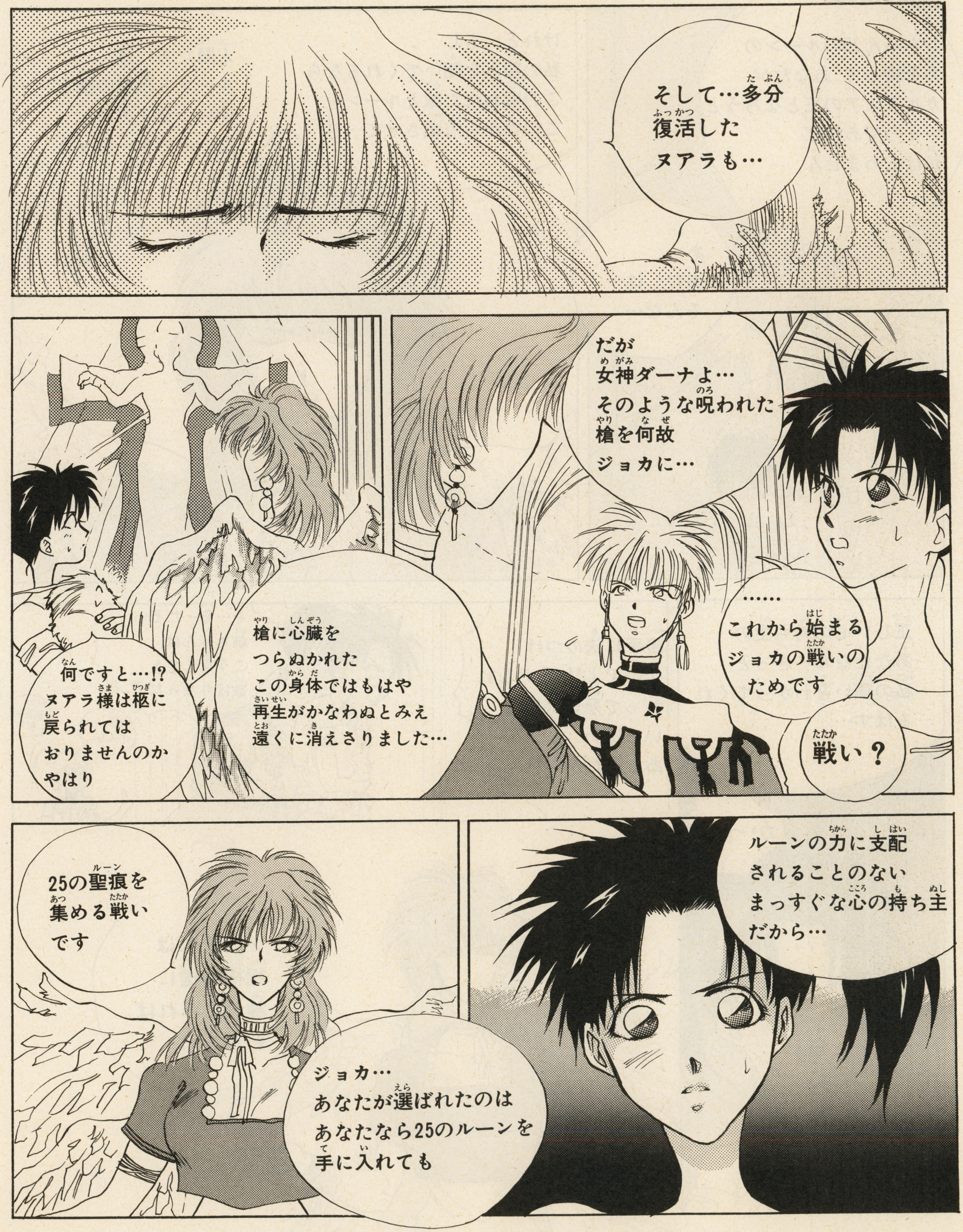

誰かいるぞ！
おお…ダーナ様…
知りあいなの？
女神ダーナ!?確か…ヌアラ王の妻にして妖精国ノーグの王女だと伝えられる……
すごいホンモノか…
そっか冥府に来たんだっけか…
けっこうタイプだ…と思っている→
それは昔の名です……今の私はただの道標にしかすぎません
道標？


そうです…
ジョカ　あなたを定められた運命に導くための
コプトの神殿というわりには まるでアス=ランの教会のようだな
ごていねいに十字架まである
それは当然のことです アス=ラン信仰は本来はコプト族のものですから…
何だって!?
!


おお…
おいたわしや
ヌアラ王(おう)…
!!
いたたら…
これが
ヌアラ王(おう)の
亡骸(なきがら)
もとの肉体なのね
そして初代(しょだい)の
アス=ラン王(おう)でも
あった人(ひと)の魂(たましい)の
柩(ひつぎ)である十字架(じゅうじか)
!!
なんだって
!?
じーっ
どういうことなんだ
さっきから
アス=ラン信仰(しんこう)は
コプト族(ぞく)のものだとか
ヌアラ王(おう)が
アス=ラン一世(いっせい)だとか
どしたんだよ?
ジョカ?

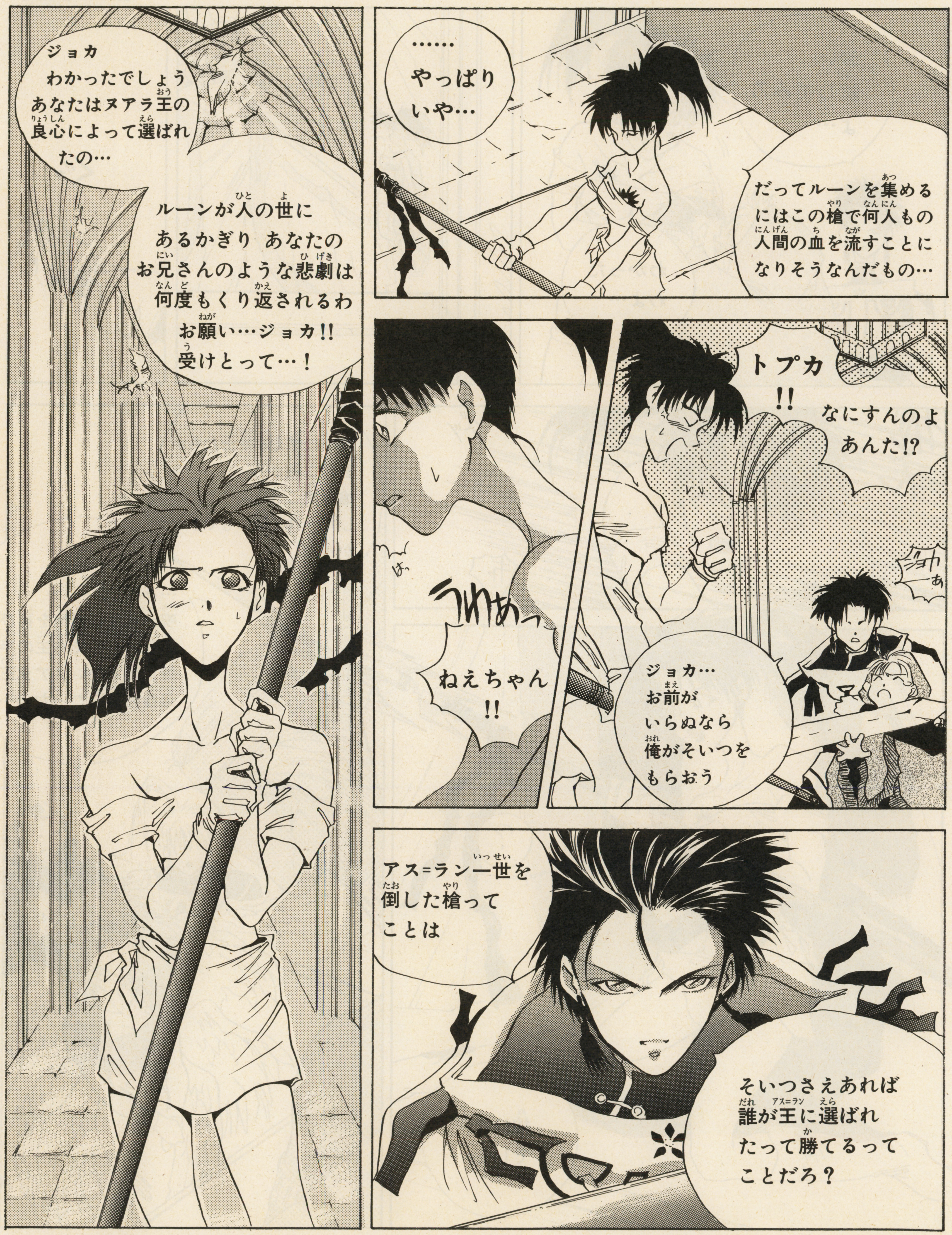
アス=ラン信仰はわれらカルディアが選ばれし民だとの証し
それが異族のものだというのは納得いかないぞ
いや…その女神様のいうことは案外正しいのかもしれないぞ
現人神アスランは使徒ヴォルグの裏切りにあって十字架に処され　そのヴォルグによって脇腹から心臓を祝福の槍でつらぬかれた…
と…神学校で習ったではないか
そ…そうだったか…？
アス=ラン教史は苦手なんだ
お前の記憶力は片寄ってるな
その槍はアス=ラン一世の遺体から抜けなかったという祝福の槍か
そのとおりです
ヌアラ王はコプト４か国の王であることにあきたらず冥府の力をもって世界に君臨しようとしました
25の聖痕は冥府の王の証しであったもの…ヌアラは私の兄　冥府の王であったアーサーを殺し聖痕を奪いました
その時　ヌアラが手にした武器がこの祝福の槍です

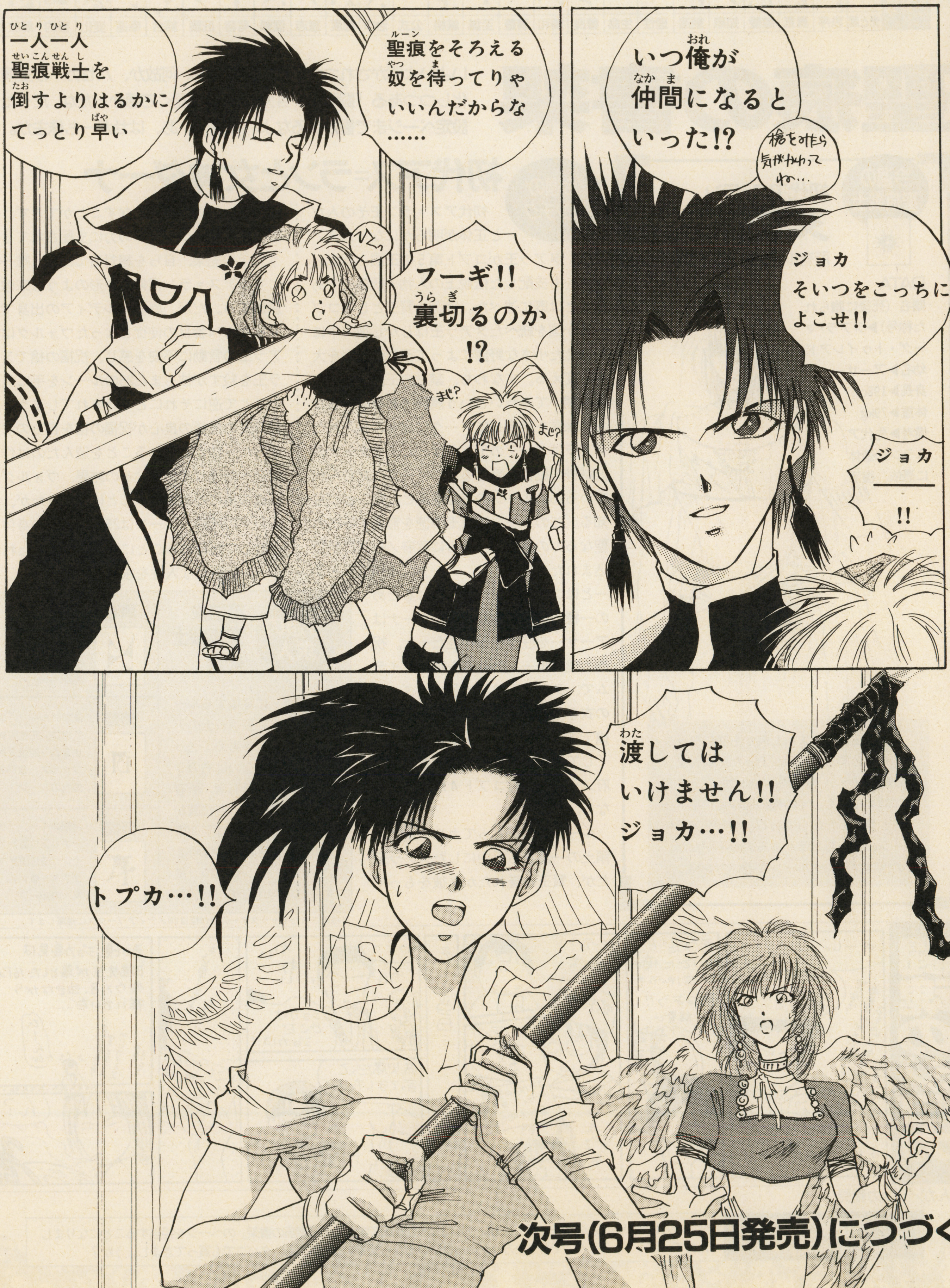
祝福の槍とは…
皮肉な名よのう…
ジョカ…あなたにお渡しするヌアラ王の遺産とはこの槍です
!
!
自分も同じ槍でやられてちゃしょうもないな
……
何ていいぐさだ
相手はくさっても王様だぞ
悪いけど…あたしはそんなものはいらない
これ以上騒動に巻きこまれるのはごめんよ!!
あなたの気持ちはわかります…
しかし…巻きこまれたくなくてもあなたがルーンの所有者である以上 残る聖痕戦士たちはあなたをおそうでしょう


そして…多分
復活した
ヌアラも…
槍に心臓を
つらぬかれた
この身体ではもはや
再生がかなわぬとみえ
遠くに消えさりました…
何ですと…!?
ヌアラ様は柩に
戻られては
おりませんのか
やはり
だが
女神ダーナよ…
そのような呪われた
槍を何故
ジョカに…
……
これから始まる
ジョカの戦いの
ためです
戦い？
25の聖痕を
集める戦い
です
ジョカ…
あなたが選ばれたのは
あなたなら25のルーンを
手に入れても
ルーンの力に支配
されることのない
まっすぐな心の持ち主
だから…

もちろん25のルーンの力を持って あなたがカルディアの王となろうというのであれば私はとめません
あ…あたしは…そんな…
けれど もし私の望みを聞いてくれるならこの呪われた槍とルーンをこの世から消滅させて…!!
人間たちにはルーンと祝福の槍を使いこなす力がないのです…ジョカ
正しい心の持ち主のあなたなら…きっと私の願いをわかってくれるはず…
勝手に決めつけないでよ!! あたしにだって悪い気持ちいっぱいあるんだから!!
そ…そーだぞっ姉ちゃんはこう見えても欲ばりなんだぞ
ワガママだしな
ついでに色気もない
かっ…
……それは祝福の槍に触れてみればわかるわ

おい
試してみろ
よ…
わかった
わよ…
ぐっ
がくん
ズッ
キャ
?
抜けた
でしょ
野心に燃える戦士たちが
王の亡骸から
槍を抜こうと
したけれど誰にもできな
かった
…それは
呪われたこの槍を再び
悪しき心の持ち主の手に
渡したくないヌアラ王の
最後の良心だったの…


ジョカ わかったでしょう あなたはヌアラ王の良心によって選ばれたの…
ルーンが人の世にあるかぎり あなたのお兄さんのような悲劇は何度もくり返されるわ お願い…ジョカ!! 受けとって…！
……やっぱりいや…
だってルーンを集めるにはこの槍で何人もの人間の血を流すことになりそうなんだもの…
トプカ!!
なにすんのよあんた!?
うわあっ
ねえちゃん!!
ジョカ…お前がいらぬなら俺がそいつをもらおう
アス=ラン一世を倒した槍ってことは
そいつさえあれば誰が王に選ばれたって勝てるってことだろ？



聖槍を横どりしようとするフーギ!! そのちゃっかり者の要求にジョカは!?

次号(6月25日発売)につづく

ルーン一覧表	光と闇	秩序	勇気	慈愛	知恵	創造	理性	生命	善良	調和	清楚	至誠	厳格	公式	治ゆ	節度	意志	信頼	寛容	庇護	結合	幸運	変化	誓約	解放

聖痕の書架

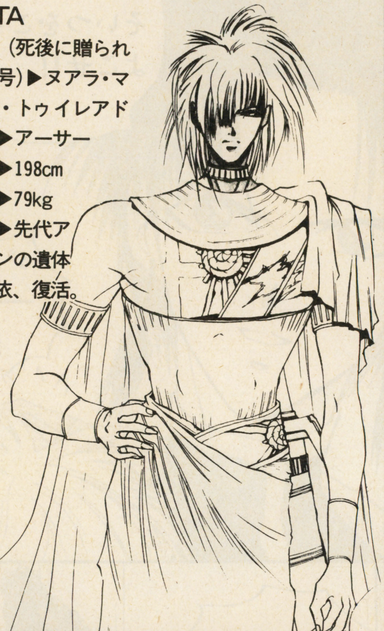
いよいよ明かされつつある聖痕の秘密。何故か、ハセガーが主演と化しつつある「闘魂のジョカ」。原稿が遅くて悪かったな、だったら設定ページまで書かせるなよ、株主に。あ、はせがーも株主か。

今週の聖痕戦士
初代アス=ラン ヌアラ王

所有ルーン▶ブランクルーン

DATA

贈名（死後に贈られた称号）▶ヌアラ・マーグ・トゥイレアド
幼名▶アーサー
身長▶198cm
体重▶79kg
備考▶先代アスランの遺体に憑依、復活。



ヌアラ王には生まれた時から額にブランクルーンと同じ形の痒があった。女神ダーナが冥府でヌアラに祝福の槍の所在をヌアラに教えるのも、その額の痒ゆえに弟アーサーと見誤ったからである。なぜヌアラにルーンの形をした痒があるのか不明だが、この痒はブランクルーンに近い力を持つ。

今週のウンチク
初代アス=ランと女神ダーナ

初代アス＝ラン王その人だと正体が明らかになったヌアラ王。ヌアラ王がコプト第5の王国、冥府ノーグをも支配した伝説上の人物・妖精王であることは既に述べた。徳深き賢王としてコプト4か国を統べたヌアラ王はしかし彼の中に芽ばえた小さな野望によって己れの運命を大きく変える。すなわち、禁忌の王国ノーグの扉を開いてみたいという誘惑である。神官たちの諫言を無視してノーグに足をふみ入れたヌアラはノーグの王アーサーと王女ダーナの姉妹神の勧待を受けるが、ノーグに封じられている25のルーンの存在をふとしたことから知る。25のルーンは真王の徳を形成する25の聖なる力の象徴で、大古に冥府ノーグに封じ込まれたものだった。ノーグの妖精王アーサーとはこの25のルーンを封じるための一種の人柱であり、女神ダーナはアーサーを庇護する存在だった。祝福の槍はルーンの封印を解くアイテムで、ヌアラ王は冥の最中、ダーナの衣をつけアーサーに近づき祝福の槍で彼を殺しルーンを手に入れる。そしてダーナを自らの王妃とし、冥府ノーグを含むコプト4か国の王となる。

ルーンの力をもってカルディアの領土の一部をも手中にしたヌアラ王だが、賢王と誉れたかき彼をもってもルーンの力を使いこなすことができず、ヌアラ王は徐々にルーンの力に支配されてしまう。その結果、自らを絶対者であり、唯一神とするアス＝ラン信仰の原形のような宗教を創出する。だが、異教カルディアの出身でありながら14番目の使従となったヴォルグはヌアラ王の言動に不安を感じ、祝福の槍でヌアラ王を殺すが彼もまた25のルーンを手に入れたことで逆にそれにとり込まれてしまう。ヌアラ王の最後の良心が祝福の槍を自らのなきがらから抜きとられることを望んだのは作中で述べた通りである。その結果、ヴォルグは祝福の槍にたおされることはなかったが、ヴォルグの死後、ルーンは25人の戦士の身体に分散して現われることになる。解き放たれたルーンは新たな人柱を求めたのだ。

今週の求人
第二次聖痕戦士募集

「ジョカ」に登場するルーンの所有者、聖痕戦士のデザインと設定を考えて送ってね。募集中なのは右の3つのルーンの所有者。所有ルーンが正位置か逆位置かも選ぶこと。宛先は〒101東京都千代田区神田神保町2の22の11 カンナビル『電スー』ジョカ係。(6/30必着)

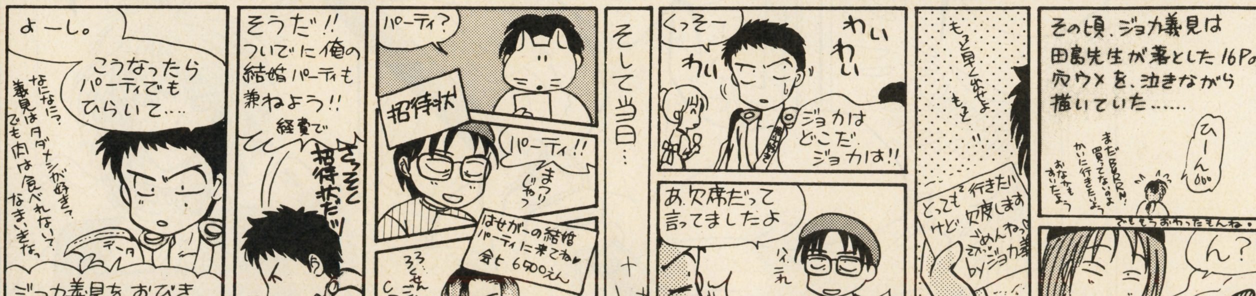
調和
調和のルーン「サガス」正位置▶マルクト 逆位置▶ハガラス ●別名、使節のルーン。

清楚
清楚のルーン「エンソフ」正位置▶ボヌム 逆位置▶ファルス ●別名、処女のルーン。

至福
至福のルーン「ゲーボ」正位置▶サイン 逆位置▶マグネス ●別名、友人のルーン。

※採用されたキャラクターの著作権は㈱メディアワークスに帰属します。

闘魂のジョカ



まんが／ジョカ義見

リレーコラム「聖痕の関係者」第6回 梅田 格の巻

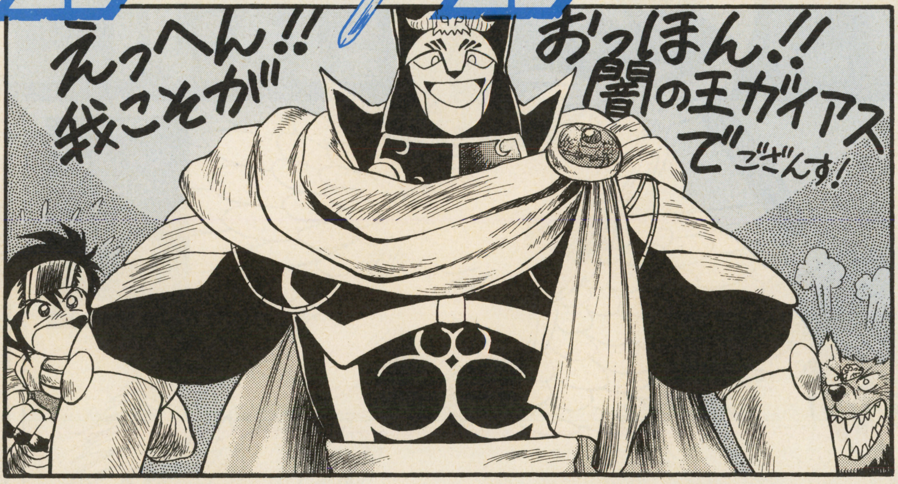
今回からはせがーさんの弟子（手下ともいう）になった梅田です。この「聖痕の書架」のページを担当することになりましたので、どうぞよろしく。でも偉い方々がいっぱいいるから緊張するっす。あ、タバコでも買ってきましょうか？

はみだしジョカ

前号で『ジョカ』の担当編集者であるはせがーが何らかの形で登場したページは実に13ページ、本誌全体の7.1%にあたる。これを『電スー』でははせがー含有率と呼びたい。誰かヒマな読者は創刊号以来のはせがー含有率をグラフにして送ってね。本当に送ってきた人がいたら「闘魂のジョカ」の中で発表します。含有率の変化が何と関係しているのか（お天気とか）もついでに論じてほしい。（株主）

聖獣魔伝
ビースト&ブレイド
BEASTS & BLADES
STAFF
企画・製作
ORG
ゲームデザイン
和栗 朗
イラスト
出光秀匡
"十と一つの聖獣集うとき、光の道示され
十と一つの魔獣集うとき、闇の道示さるる
そは約束の刻(とき)、聖王 地に光臨す
そは審判の刻(とき)、心せよ 大いなる変革の刻(とき)"
第6回 聖獣誕生

聖獣魔伝 BEASTS & BLADES ビースト&ブレイド とは？ ▶ 初めて参加する人へ…



やぁ！　僕、ラッシュ！　ここでは今回初めて、この『ビースト&ブレイド（略してＢ&Ｂ）』に参加するキミのために、簡単にゲームの説明をするね。

Ｂ＆Ｂは、いわゆる読者参加ゲーム。つまり読者のみんなで、この雑誌についてる往復ハガキを使って、ファンタジーＲＰＧを遊んじゃおう、ってコーナーなんだ。参加の方法は簡単！　ルール通りにキャラクターを作って、ストーリーや記事にちりばめられている情報などをもとに、やりたい行動を決めるだけ。そしてそれを編集部に送ると、約１か月後に、キャラクターの行動結果が書かれた返信ハガキが返ってくるんだ。しかも行動が大成功した人は、２か月後に誌面のランキングリストで表彰されるぞ。ランキング１～５位の人には、毎回Ｂ＆Ｂオリジナル・テレカがプレゼントされるという特典もあるんだ！

ばうばうばう！　ばうばうばうばうばうばうばうばうばうばうばうばうばうばう！　く～ん。

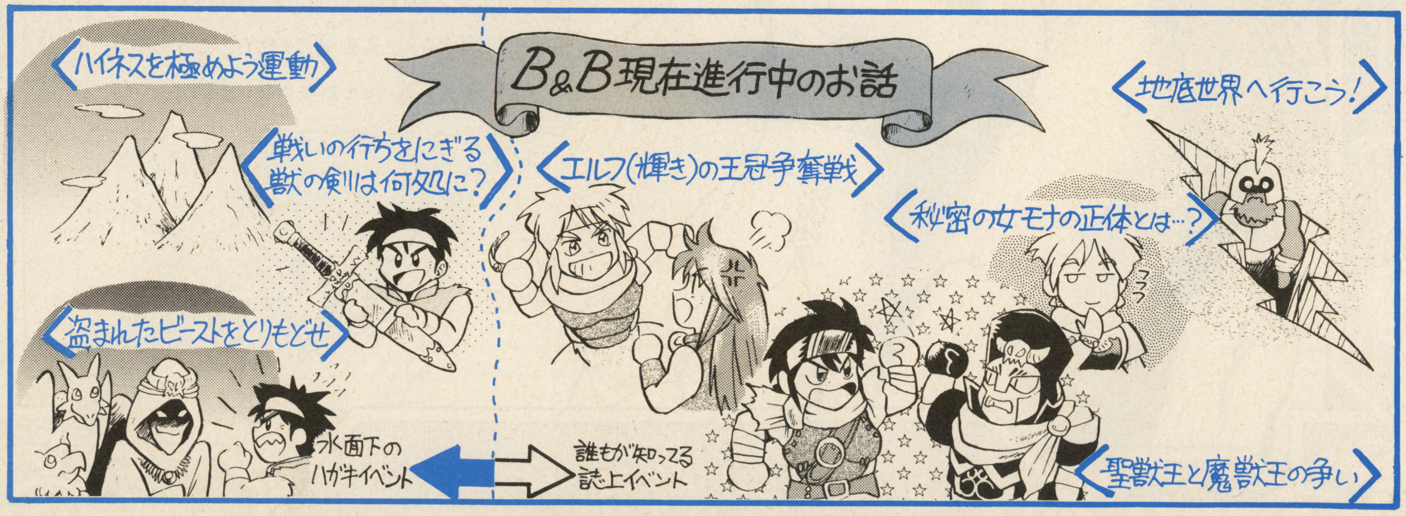
おっと、忘れるところだった。こいつは僕のビーストの炎狼（えんろう）ボリス。このゲームの最大の特徴はモンスターを捕まえたりして、自分の手下にできること！　手下になったモンスターはビースト、そしてその主人はビーストマスターと呼ばれるんだ。ビーストは冒険での心強いパートナーになるぞ！　ホントは、僕にはもう１匹ビーストがいるんだけど、そいつはまだ卵なんだよな……。

ばう？　……うおん、おぉん！　ぼうわう！　うぉん！　うぉん！　うぉん　うぉん！

うるさいなボリス。どうした？　すこし静かに……はっ、お前は第１魔獣王ガイアス！

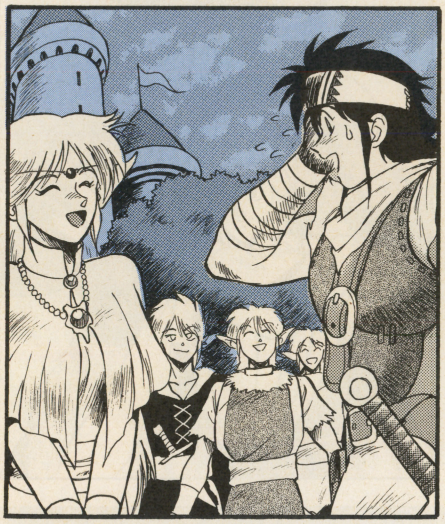
ふふふ、久しぶりだな、聖獣王ラッシュ。黙って聞いてりゃ、ぺらぺらぺらぺら１人でしゃべりまくりやがって。しかも重要なことを説明しておらぬぞ。だからあとの解説はこの私がじきじきに行ってやろう。ふふふふ。

そう！　このゲームでは毎回誕生する読者のビーストマスターの中から、闇の女神様にお仕えする偉大なる魔獣王と、光の女神に仕えるバカな聖獣王が１人ずつ選ばれることになっているのだ。そして双方11人ずつが選ばれた時点で、最終決戦が行われ、世界が闇と光のどちらかの女神（多分、闇！）にゆだねられるかが決まることになっているのだ。ふふふ、わかったかな読者諸君！



ストランドル情報サービス

このコーナーは参加者のための情報サービス！　第4回（前々回）のみなさんの行動をもとに、各地で生じた事件をお知らせします。また、右側には前々回〜前回までのおもな事件や、今回判明した新しい情報をニュース・フラッシュとしてまとめてあります。ランキングとあわせて読んでみてね。



光のエルフついに動く

メイシルヴァ発　11日

最新の情報では、光の女神を信奉する白い森のエルフたちが、ついに人間の光の勢力に味方することを決意した模様である。

今回の決定に関しては、先々月に、第1聖獣王のラッシュ少年が、タイタンの魔術師の手からエルフのアリアンナ姫を救出したことが決め手となったらしい。ほかにも、以前から聖シルヴァラ騎士団が行っていた働きかけや、闇の勢力側のタイタンたちが最近エルフの森（白い森）を侵していることなども決断する上での要因となった。

エルフたちは、過去に現在の人間と同じような光と闇の戦いを経験したとも言われており、聖シルヴァラ騎士団のレアード団長は、「闇の者たちとの戦いでは、その経験と知識が役立つのでは」と語っている。

ただしエルフたちは、ラッシュ聖獣王に対し、「盗まれた『輝きの王冠』が取り戻されない限り、白い森の外では援助は行えない」と告げたとも言われており、王冠の行方が関心を集めている。騎士団は王冠奪回のためすでに動き始めたとも伝えられている。

タイタンの地底世界？

メイケントス発　13日

3か月前にメイケントス市付近に突如生じた巨大な地割れは、かねてから様々なウワサや憶測の的となっていたが、この程くわしい情報が判明したので発表したい。

地割れはやはりタイタン（古族）たちの王国がある地底世界に続いているとのこと。タイタンたちは、独自の町や国を持たないと思われていたが、これで今までの学説は一気にくつがえることとなった。

メイケントス市の住民は、地割れから出現したタイタンたちはかなりの数にのぼり、しかも、極めて乱暴で非情な性質を有していると語っている。中には地上のオーガー（人喰い鬼）たちを支配下におき、付近の町やエルフの森を襲撃し始めている者もいるとのこと。この件に関して交渉におもむいたメイケントス市長は、すでに行方不明となっている。また地割れへの突入をはかり、奇跡的に生還した冒険者の談話によると、地底世界にはノーム（地の精）や巨大ミミズなど新種のビースト、そしてタイタンたちの地底都市や王宮、神殿、謎の巨大建築物などが存在したとのこと。

［ニュースフラッシュ］

サイの迷宮発見さる!!

伝説的な魔術師サイのものとおぼしき地下迷宮が、メロー市東方で発掘された。サイの迷宮は複数あると言われるが、今回のはその1つである可能性が高い。迷宮やそのガーディアンなどは、今なお機能している様子。迷宮にはメロー市のガレイン卿率いる調査団が派遣される。サイはかなりの変人であったようだが、光の魔導師としてエルフたちの間では特に有名であった。

バファイムにメデゥーサ4姉妹

沿海州のバファイアム市郊外に4人のメデゥーサの姉妹が出没している模様。市周辺は、さながら石像の森と化している。彼女らの目的は不明だが、末妹のムコ探しとのウワサが絶えない。バファイアム駐留軍が討伐のために重い腰をあげるとの情報も。

市長のお値段は2000G!!

タイタンと交渉に行き、そのまま行方不明となったメイケントス市のラング市長に関し、市当局は市長を無事連れ帰った者に、2000Gの賞金を出すと布告した。また、市長の消息に関する有益な情報に対しても100G程度の報酬金を出すとのこと。

エルミア鉱山、今度は亡霊出現？

エルミア鉱山と言えば例の宝石騒ぎがまだ記憶に新しいが、今回は幽霊騒ぎが巻き起こった。複数の鉱夫が、鉱道を青く輝く亡霊がさまよっているのを見たというもので、そのため現在鉱山の活動は停止してしまっている。

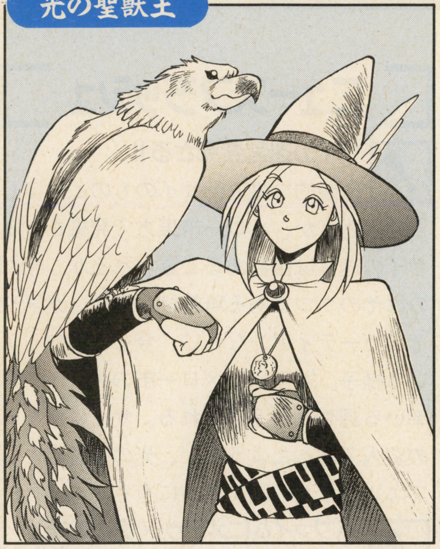
おいでませケンタウロス

東方の都市カールスーザークに、今年もケンタウロスの一団が訪れている。例年通り、魔法の薬草や弓矢、馬型ビースト（天馬ペガサス、鷲馬ヒポグリフ、一角獣ユニコーン）などの交易のため現れた模様。

第4回 ランキング発表 TOP5!!

Hall of Fame

光の聖獣王



お待ちかね、第4回のランキング発表のお時間です！　まずは聖獣王と魔獣王の栄冠に輝いたお2人の発表です。この、第5聖獣王&第5魔獣王のお2人を、みなさんも覚えておいてね！

⬅フレア・ラースタイン
4レベル／♀16歳
主要能力：武術、勇気
P.N. 通称水野　山口県
恋人のかたきを探しているという女の子。闇の手の者から聖獣の卵を奪い返し、見事聖獣王に！　ビーストは怪鳥シムルグ。まだヒナなんだけどね…。

➡アモン
2レベル／♂19歳
主要能力：魔力、銀魔法
加藤寛巳　東京都
亜族の血を引く人間。例の「悪魔召喚の書」を使い、サーベル・デーモンという、何でもスパスパと斬っちゃう悪魔をビーストにしました！

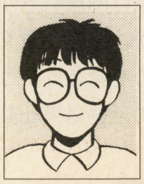
闇の魔獣王

第3位	アドレス・ドュラン　♂2レベル 主要能力：行動力×4、光の力 P.N. あかしや〇秋刀魚　長野県	ビースト・コンテスト堂々1位！　シルフのシルヴィちゃんを優勝させるんだ～と、親バカぶりが…(笑)。
第4位	ソード・マイセント　♂3レベル 主要能力：金×5 市村晃一朗　神奈川県	アリスちゃんにお金をあげる。金がなくなったら金を稼いでまたあげる。徹底した行動が実ってL(レベル)アップ！
第5位	カイン・アルザード　♂2レベル 主要能力：白魔法×3、武器技能 最上忠視　栃木県	カイン君もアリス関連行動。アリスのお母さんを白魔法で治療しようとしました。L(レベル)アップはしたけど…。

左の3名の方が見事入賞されたみなさんです。病気のお母さんをかかえたアリスちゃんに人気が集中、というわけではないのですが、彼女関連で2名もランキングしたのは珍しい。ソード君はすっごいお金持ち(金×5)だから、アリスちゃんは使いきれないほどのお金をもらったのでは(笑)。

聖獣・魔獣王を含め、5位までのみなさんには、B&Bオリジナル・テレカをお送りいたしますので、楽しみに待っててね！

スタッフる～む



前回バグがあったので、今回はスペースが少ないよぅ。というわけでマスター和栗のデータばらし、スタッフる～むでございます。

前回からいきなりカラーになってビックリしたけど、これも人気の賜物！　めざせオールカラー、ってのは無理だよね、やっぱ。

で、第4回ですが、人気行動はやはりアリス・クエストやエルフの森荒らし(笑)。

特にウルの峰と紫の森に行った人には、ストーリーに絡んだ謎が提示された様子。その謎自体は、第5回へと続いてるけど…。獣の剣や呪われた双子のビースト、封印された魔獣などが登場したんですって。

ＮＰＣではブラフォードが魔物にとりつかれていたんだけど(実はアリスの母親も。これは伏線なのか？)、無事解放されました(一部無事でなかった人もいた)。黒ローブの男はもちろん闇の女神の手下！

アイテムの猿の手は悪魔よけ。エルフの指輪は魔物探知の力が。黒い鉱石はビーストが狂暴化する呪いアイテムでした。

お詫びと訂正

バグがでたぞ！　のコーナー

第4回のハガキ処理で一部の方にバグが出たので修正します。ごめんね～。対象となるのは、以下の「誤」と記されているタイプのビーストを受けとった方。これらの方は、データが違っているので、ビーストの種類の記号を以下のように修正してね。

誤　正	ビーストの種類
ＬＤ→ＴＤ	サンダー・ドラゴン
ＷＰ→ＷＩ	吸血コウモリ
ＶＢ→ＢＶ	ウィル・オー・ザ・ウィスプ
ＳＭ→ＧＳ	オオサンショウウオ

RANKING LIST
ランキングリスト

このページでは第4回の成績上位者122名（6～127位）の発表を行います。

特に25位までの方については、その行動や、所有ビースト（及びそのレベル）のデータも載せてあります。さらに、キャラのレベルと一緒に、そのキャラの主要能力（あるいはランキングに関係した能力）を番号で記してあります（96ページを見てね）。

今回からキャラの性別も載るようになったので、ぜひぜひ参考にしてね！

RANKING 6～25

順位	キャラクター名		レベルと能力	ビーストとレベル		プレイヤー	ランキング行動
6	ライト・キース	♂	2/ 1	ー	ー	庄司光太郎	聖シルヴァラ騎士団員を次々と闇討ちにしていたドュラハンを倒しました！
7	バレスト・スティング	♂	2/14	雷竜の卵	1	星島芳直	騎士にあこがれてる盗賊君。ハイネスでサンダー・ドラゴンの卵入手に成功。
8	ギア・レッドアイ	♂	2/ 4	プチドラゴン	1	鷹森四四也	地割れで魔神のツボを入手。ちなみにプチ竜の名前は「メルトダウン」(笑)。
9	ルオー・ヴァイアス	♂	2/18	ー	ー	磯範夫	病気でふせっていたエルフの剣聖を看病、後に剣技の手ほどきを受けたそうな。
10	リー・ウル・ヴィータ	♀	2/18	カーバンクル	1	なあちゃん	エルミア山系の鉱山にいた“宝石ビースト”カーバンクルを見事入手。
11	ブレイン・ワリー	♂	3/23	吸血コウモリ	2	高畠悠	「魔法の気球を全財産はたいて買う」に成功。以後はぷかぷかと快適な旅を？
12	ユカ・ヴィール	♂	2/20	ヴァルキリー	1	栗助	あこがれのヴァリキリー様を入手！　女みたいな名前ですが、男だぞ～です。
13	エデイン・スレイヤー	♂	2/16	ウンディーネ	1	風切丸	聖なる御子を取り戻すのに協力。聖獣王にはなれなかったけどレベルアップ！
14	リュウキシ・アキ	♂	2/ 1	見習い天使	1	宇佐見彰英	エルミア山系に墜落してた見習い天使をビーストに。がんばって育ててね……。
15	カズヤ・アルウォール	♂	2/ 4	デーモン	1	吉田哲也	本と闇の力で悪魔召喚に成功。でもこれからが大変。使いこなせるかなぁ？
16	ウィル・ナーガ	♂	2/19	見習い天使	1	ふじいろ	何とラクサスの踊り子の正体は見習い天使。見事更生させてビーストに(笑)。
17	ザイン・アース	♂	2/ 2	ー	ー	サイタツ	トーヴィの言ってた財宝「闇の女神の黄金」を入手！　でも後がこわいぞぅ…。
18	バラス・ナジイ・ロー	♂	2/ 6	サーペント	2	浅沼君	ビースト・ファイト優勝！　陸の戦いにサーペントを持ち込む強引さで、勝利？
19	ハッシュ	♂	2/ 5	白クマ	1	畠山英雄	特急海峡のシロクマ君と酒盛り。そのまま、なしくずしにビーストに(笑)。
20	ビート・フリージア	♂	3/22	ー	ー	米田哲章	訓練と称し、特急海峡で寒中水泳！　死んでも知らないぞう。でもLアップ!!
21	ロイス・アルフレード	♂	2/ 4	サラマンダー	1	近藤名帆子	もてない男レッシー君と、2人さみしくサラマンダー捕獲作戦(笑)。成功！
22	エラン・ミラン	♂	2/ 4	シルフ	1	平松潤	姫君に化けて悪さをしてた、ランデンバウムのラミアを退治しましたよん。
23	アーリー・タイムス	♀	2/12	謎の卵	1	井上剛	卵をかえそうとお祈り！　でも卵からかえったのは、なぜかやっぱりタマゴ…？
24	モモグモ	♂	2/ 4	ー	ー	山岡真児人	悪いオーガーを酔わせ、寝たところを成敗！　ヤマタのオロチ作戦でLアップ！
25	セリオス・ファーン	♂	2/ 3	ドライアド	1	青山浩士	植物の精ドライアドを手なずけ、ビーストに。ちゃんと毎日水をやってね(笑)。

RANKING 26～127

順位	キャラクター名		プレイヤー
26	アストロ・テレス	♂	小野稔
27	アリス・セザ	♀	リディア
28	リイナ・ジン	♀	中嶌順子
29	F・アレサガ	♂	アッキー
30	ウイル・ルッシェル	♂	新星シノブ
31	キャル	♀	山田正樹
32	アンディー	♀	ロトプリンセス
33	コウスケ・バーランド	♂	下道ドラ
34	ジーザス・アルバート	♂	光の使徒
35	ルファ・エリル	♂	谷幸一
36	ワン・ウーク	♂	松本浩
37	ロイエンタール	♂	賢者の石
38	クリス・ロード	♀	山田幸生
39	ファリサ・スペンサー	♂	大坪竜太
40	キリン	♂	陽炎
41	ネット	♀	島津秀一
42	チャーリー	♂	智亜理
43	シューマッハ	♂	梅村英行
44	カール・J・フェニク	♂	チャー
45	ザ・サムライ	♂	金井綱史
46	アルト・キッシュ	♂	伊藤雅幸
47	ユーロ・ランドルフ	♂	ALFRED
48	シーナ・フェリアン	♀	白銀竜
49	バーミリオン	♀	呼桃藍太郎
50	メルティナ・ラポール	♀	折出敬治
51	エレイム・セルデュート	♂	ポイボス
52	グライドール	♂	河治一彦
53	アレス・ラヴィーニ	♂	ルミナス
54	ウィンド・ブレード	♂	B・ウォリアー
55	エンシェア・キャロル	♂	蓮子正和
56	リーア・リムルーア	♀	ゴーレム四谷
57	ライト・ウィンド	♂	薔薇
58	ハーブ・ミント	♂	小蒼竜
59	ジェネラル	♂	さるーいん
60	カレン・メイフィア	♀	坊黒丸
61	イアン・ナーガ・ザック	♂	沢渡真人
62	カーリー・ディズナベル	♂	三木達也
63	クリシュナ・ラプトュー	♂	城下豊宏
64	ミヤ	♂	牙留天
65	リック・アシスト	♂	長谷川哲也
66	ニパ・ニコパ	♂	シンゾウ
67	ソニック・キッド	♂	TORO
68	カズオーン・エメラルド	♂	チャム
69	サヴァ・エイナス	♂	出口修司
70	エルナ・サフィール	♀	うまいっしょ!
71	ジーク・ブラッド	♂	大出巧
72	イーザ・バタルナース	♂	ヘッポコピー
73	ロム・シルバーストーン	♂	阿部嘉樹
74	リージス・ブリーザック	♂	ニケーくん
75	ハードウェイ・ラヴル	♂	風
76	ウメ・シーズ	♂	PINO
77	シルム・マクガイバー	♂	ひろぶ
78	ラート・ワーン	♂	田中光一
79	ファニール・ラル	♂	木村健一
80	ヤマ	♂	いたたつよし
81	リグ・ラカーズ	♂	迦羅
82	ナイトリー・ヴァウ	♂	おえかきまんま
83	ソロニ・ニールト	♂	小手高博
84	カオス	♂	あめのむらくも
85	アムル・カーター	♂	字一色
86	ラフィーザ	♂	雷騎士
87	イーシャ・ミジェール	♂	鯱彦
88	クライア・ハズリエル	♂	BON-JU
89	ハンフリー	♂	H・F
90	ラサ・ミニマイト	♀	赤魔導師
91	バイルドブレード	♂	金子尚史
92	ジオ・ハインダー	♂	さすらいマンボー
93	ディル・ラ・フレリック	♂	大井美保
94	シヴァ・マリア	♀	鈴木弘臣
95	クラスター・ベルレーゼ	♂	伊東昭二
96	シェム・ライハザード	♂	戦炎
97	ユウ・プロミネンス	♂	しんちゃん
98	ガイアス・スパルキア	♂	うめじんたん
99	キーン・カラルド	♂	常山の★子竜
100	スー	♂	趙
101	ウォール・ミナコ	♂	ブルー
102	クウォーツ・ヘイスト	♂	中島豊
103	オリオン・ルーシア	♂	藤原智弥
104	ディラムーザス	♂	花田純司
105	バンペー・ラルライクス	♂	東典孝
106	ユウキ・バウナロッツェ	♂	赤い地球
107	ダーシェ・ディビーエラ	♂	デビカラス
108	リーク・ア・ルーン	♂	M・T
109	エース・エース	♂	ACE!
110	サラス・メヒューズ	♀	岡田晃行
111	アルスラーン・ガトー	♂	ファミスタタタ
112	ニルス・ローベルト	♂	ブレイド
113	カイ・ゴーメル	♂	レオンハルト！
114	ジン	♀	ばくだん野郎
115	ビッショップ・シン	♂	穴口慎二
116	ドン・キホウテ	♂	トースト
117	シャーラ・プトーニ	♀	福田小百合
118	ヴァル・ストルツ	♂	ムキョー
119	タイト・アルスレリク	♂	杉里えり子
120	ヴァルフォス・オーグル	♂	山口啓介
121	リチャード	♂	鈴木英之
122	カロル・レイム	♀	高野霧夜
123	ザムザ・トュルー	♂	ひょー
124	シモン・ノディンス	♂	アホ
125	サルマータール	♂	毛利寧伯
126	アークス・スチュアート	♂	ギーBOY
127	カール・メイジ	♂	池田九朗

ストランドル情報サービス SPECIAL!!

このページは情報サービス番外編です。87ページには載せられなかった第4回の特別情報や、今回開催されるビースト・レースについてお知らせします。

アークマスターついに誕生! すでに4人が名乗りをあげる

そろそろ誕生が期待されていたアークマスター（ビースト3匹を従えたマスターのこと）だが、先月から今月にかけて、4人のアークマスターが誕生した。

アークマスター1番乗りを果たしたのは、コーヒー・ブラック君（14歳）。所有ビーストはグリフォンのエクセデス、ゴーストのエムロスに陸ダコのザンデの3匹。闇の力とワイルドさ（獣性、行動力）が売り物で、見事アークマスター第1号の栄冠に輝いた。ブラック氏に遅れること1か月で誕生したのは、ミスチフ嬢（歌姫、17歳）、レックス・レイノルド氏（白魔術師系、22歳）、ホーク・フォーリシア（戦士系、18歳）の3名のアークマスター。

しかし、この内2名の3匹めのビーストはデーモン（悪魔）であり、これにとりつかれてのビースト入手となったらしい。

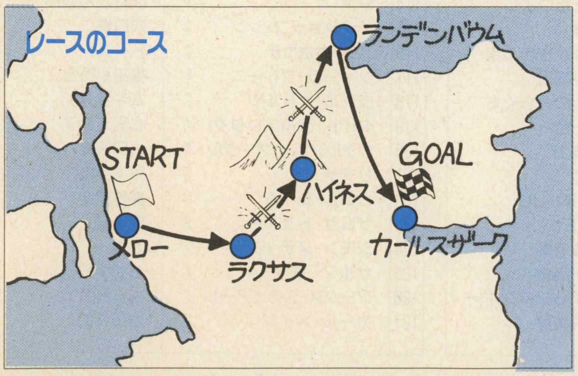
ビースト同士の相性の問題から、3匹めのビーストを入手するのは極めて困難であることが知られているものの、この調子でいけば、以上の4名に続くアークマスターの誕生も十分に期待できそうである。

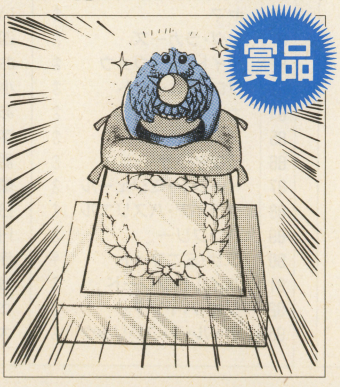
大陸横断ビースト・レース、いよいよ開催!!

レースはビーストを有しているものなら誰でも参加できる。参加者は、競技員によって「飛行ビースト」「騎乗用ビースト」「標準カテゴリー」の3つのカテゴリーに自動的に分類され、各カテゴリーで別々にレースを行い、優勝者を決めるとのこと。複数のビーストを有している者の場合、最も速いビーストに合わせたカテゴリーのレースに参加ということになるそうである。

賞品は、使用した者とそのビーストのパワーが上昇する「2レベルあっぷの指輪」。

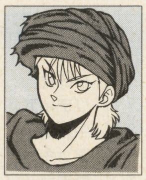
コースは左下の地図の通り。スタート地点はメロー市である。ラクサス～ランデンバウム間では他の参加者に対する戦闘行動も許されるとのこと（他の区域では禁止）。また、移動目的の魔法の使用は失格となる。

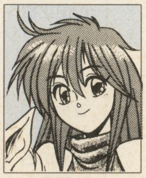


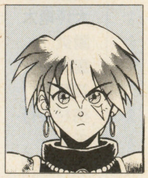


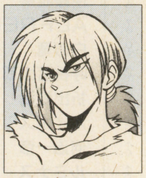
スポットライト
聖獣王・魔獣王たちは今?

ここでは、今までに選ばれた聖獣王・魔獣王たちが、現在何をしているのかに、スポットライトを当ててみよう。世の運命を担うと言われる彼らに、無関心ではいられないからである。









先月も取り上げた第3魔獣王の**パウロ・エルハルド**（←）だが、エルフの王冠を持ち、ハイネスに向かった模様。ウワサでは第1魔獣王**ガイアス**に合流しようとしているとのこと。ハイネスではすでに、第2聖獣王**ファナン・ベルード**（←）が、光の女神に会うための探索を行っている様子。

今回パウロを追って、第3聖獣王**セリア・ロラン・アクア**（←）もハイネス入りを果たした。第4聖獣王の**サイアリーン・ルーク**（←）の消息はわかっていないが、同じくエルフの王冠の行方を探しているとも。第2魔獣王の**ジーク・フリス**（←）は、第1聖獣王**ラッシュ**にエルフの森で戦いを挑んだようだが、撃退された模様。第4魔獣王**ミレアナ・ラルパーズ**（←）は消息不明だが、冥界（闇の女神の世界）に行ったとの情報もある。

第5回に参加された方のためのページ

レベルとID

第５回のハガキを出したキミのところには、返信ハガキが着いたかな。まだの場合は、もう少し待っっててね。ここでは、その返信ハガキのデータの読み方を解説します。

レベルと**登録ナンバー**の２つの欄には、キャラのレベルが運よく上昇した場合に限り、新しいレベルと登録ナンバー（キミのキャラを登録した数字）が記入されます。ただし2度めのレベル上昇からは登録ナンバーは記入されません。

状態の欄には、キミのキャラの特別な状態が記号で記入されていることも。記号の意味は右のビーストの「成長・状態」の記号と同じですので、そちらを参照してください。

ＩＤはスタッフの管理する特別な記号です。普通この欄には何も記入されません。ＩＤの意味はナイショです。

ＩＤ、レベル、登録ナンバーについては、もし記入があれば、今回以降そのキャラで参加するときに、ハガキのＡ面の該当する欄に、そのデータを記入してください。

ビーストを入手した人は

ビースト欄に記号が書いてあったら、ビースト入手に成功したか、すでに獲得していたビーストのデータが変化したということです。獲得していたビーストの状態に変化がない場合、記入はありません。ではデータを確認しましょう。

タイプ：ビーストの種類です。下表参照。あと、第４回のタイプ処理に一部バグ（誤り）がありました。くわしくは88ページを見てね。

レベル：そのビーストのレベルです。

成長：そのビーストの状態や成長段階です。下表参照。『ー』は通常状態です。

ＭＩＤ：モンスター用のＩＤです。

データを確認したら、新しいビーストに好きな名前をつけ、今回のハガキのビースト記入欄（Ａ面）にデータを写してください。例えば、タイプの欄に『Ｇ』と記されていたら、今回の参加時には、Ａ面のタイプ記入欄に、そのまま『Ｇ』と記入します。ビーストはＡ～Ｃの３匹まで手下にできますが、返信ハガキの「ビーストＡ」の欄に記入されていたデータは、同じ「ビーストＡ」の欄に記入するようにしてください。

ビーストを４匹以上仲間にすることはできませんので注意してください。また、ビーストの性別は好きに決められます。

ビーストの種類

ＹＤ	イービル・アイ	闇	ＧＶ	グリフォン	中立
ＶＶ	ヴァリキリー	光	Ｄ６	サイコロ	？
ＭＷ	マーメイド	光	ＧＧ	幽霊船	闇
ＩＴ	トロール	中立	ＰＢ	白クマ	中立
ＳＳ	巨大カタツムリ	中立	ＩＴ	スノー・タイガー	中立
ＩＤ	フロストドラゴン	光	ＰＧ	ペンギン	中立
ＩＩ	雪の精	闇	ＧＸ	マンモスのゆうれい	中立
ＩＷ	炎狼	光	ＳＭ	サラマンダー（火トカゲ）	中立
ＭＣ	マンティコア	闇			

成長・状態

Ｃ：まだ子供です
Ｅ：まだ卵です
Ｆ：キミにかなり友好的です
Ｐ：石化状態になってます
Ｈ：野生状態。逃げちゃいそう
Ｗ：ケガしています
Ｘ：あなたにとりついています！
Ｍ：逃亡してしまいました……

情報解説

返信ハガキの『行動結果と情報』欄に数字が並んでいる場合、キミの行動結果や、得た情報を示します。右の表を参照し、各々のボックス（Ａ～Ｅ）に書いてある２ケタの数字を、対応する番号の言葉におきかえてください。そのあと、各欄の情報を横につなげて（ＡからＥの方向に）読むと、情報になるというわけです。運がよければ、下の特殊メッセージ欄にも、情報が書いてあることがあります。

情報の例：Ａ『45』、Ｂ『74』、Ｃ『59』、Ｄ『41』、Ｅ『69』なら、表す情報は「エルフの賢者がガイアスに捕らえられた」（捕らえたではないことに注意！）となるわけです。

ただし、以下の記号は特別な意味を持ちます。

ただのアルファベット：98ページに載っている地図の、その記号に対応する場所。

頭に￥のついた数字：97ページのアイテム。

頭に￥のついたアルファベット：97ページにのっているＮＰＣ。

情報は、横１列（Ａ～Ｅの１組）で１つの文章なので、注意してください。

情報ボックス

01：キミのキャラ（キミの）
02：王冠
03：海魔クラーケン
04：魔法（の）
05：フロストドラゴン
06：ラッシュとメイル
07：獣の剣
08：闇の女神
09：協力者／しもべ／手下
10：幽霊／亡霊
12：聖獣王
13：魔獣王
14：卵
15：地図
16：魔法の剣
17：エルフのアリアンナ姫
18：ケルベロスのカロラ
19：地底世界
20：ガレイン卿
21：ビースト・レース
23：行動
24：ではない／～しない／無理
25：タイタン
26：ほかの冒険者
27：魔物
28：氷の水晶
29：とりつかれた
30：ふわふわ雲
31：リーリィの弟のロール君
32：撃退された（て）
34：光の女神
35：解き方／戻し方
36：レベル上昇
37：入手／獲得
38：計画／～する予定
39：倒す／殺す
40：買う
41：奪う／捕える
42：探す／探して
43：呪いのババ
45：エルフ
46：巨大ガニ
47：ワイバーン（飛竜）
48：知っている
49：メデューサ
50：次回も同じ場所で行動可能
51：（合流／仲間）になった
52：財宝／アイテム
53：魔族の遺跡
54：成功
56：闇の／邪悪な
57：クリオス
58：秘密／謎／手がかり／謎の
59：魔獣王ガイアス
60：そして（あ～んど）
61：発見
62：必要
63：妖花アルラウネ
64：聖シルヴァラ騎士団
65：向かった（行く）
67：～できる／可能
68：～のせいである／～のために
69：～された（る）／～られた（る）
70：スノー・フェスティバル
71：ヴァンパイヤ
72：地震オオナマズ
73：メイケントスのラング市長
74：賢者
75：闇の参謀ソーズ
76：変人魔術師サイ
78：失敗
79：光の
80：花ムコ
81：存在する／いる／行動中
82：正体／情報
83：呪われた／呪われて（いる）
84：リヴィング・アーマー
98：ビースト

聖獣王ラッシュの冒険第6回 聖獣誕生

これまでのあらすじ

聖獣王ラッシュ

炎狼のボリス

メイル

闇の魔獣王

亡き父ゆずりの炎狼ボリスを連れたラディン島の少年ラッシュ。彼はふとしたことから、天の峰におもむき、聖獣の主人として認められた。

その聖獣はいまだ卵であったが、彼は最初の聖獣王として選ばれ、今後光の女神に仕える10人の光の王が選ばれる上での、導き手となる役目を与えられたのだ。

だがその頃、彼の敵となる闇の女神に仕える魔獣王たちも密かに活動を始めていた。

襲い来る魔獣王！

ラッシュ、彼に同行しているおさななじみのメイル、そして吟遊詩人のモナたち３人は、からくもその攻撃をかいくぐり、今日も探索の旅を続けていた。

そしてついに卵がかえる日がやって来た！　３人は北の氷原で、卵をかえすために必要な氷の水晶を手に入れ、ハイネスの神殿にある卵のもとへと戻って来たのである……。

“天の峰”ハイネス――

光の女神の神殿。

今、ラッシュたち聖獣王のほとんどが、偶然ではあったがこの地に集結していた。

すなわち――エルフの王冠を奪った魔獣王パウロを追って来た者、光の女神の神殿にお告げを聞きに来た者、あるいは第１聖獣王ラッシュに合流しようとやって来た者。

そしてもちろんラッシュ自身は、自分の聖獣の卵をかえすために来ているのである。

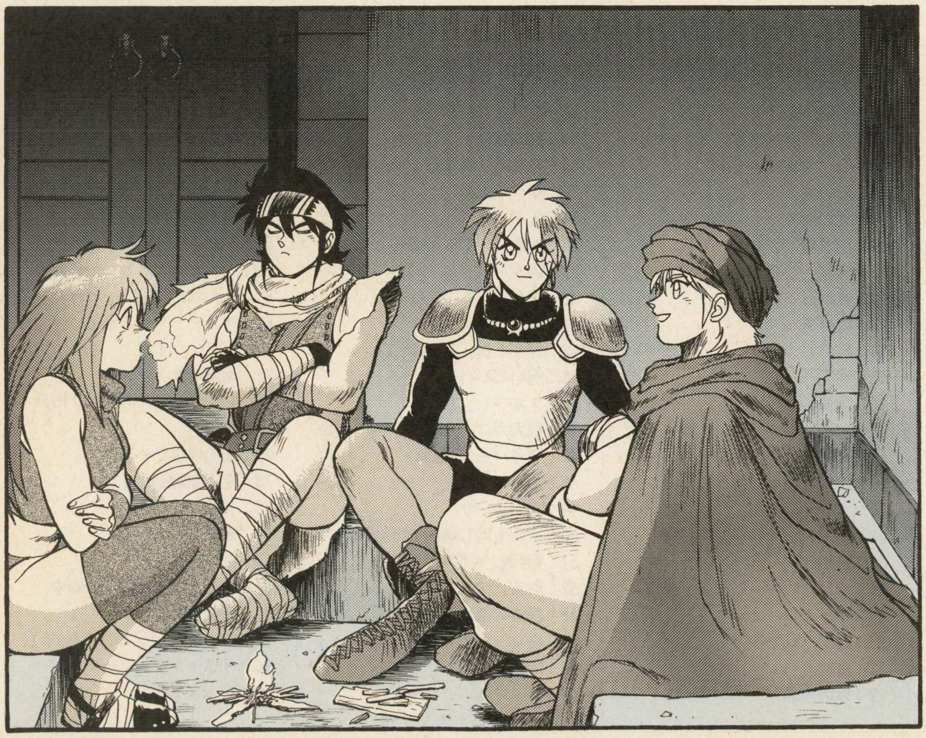
目的はそれぞれでも、彼らはあたかも運命の糸に操られたかのごとく、この山にすい寄せられて来たのだ。

「しかし……寒いわね」

そう告げたのは、第３聖獣王セリアだ。神殿は、ただでさえ寒い山の上にあるというのに、ラッシュの卵が放つ冷気のせいで、今や極寒の地のようなありさまである。

「で、ヤツは闇の女神の神殿にいるんだな」

第２聖獣王ベルード。ハイネスの項上を極めてきたせいか、かなり陽にやけている。



「あぁ、間違いない」

そして第４聖獣王サイアリーン・ルーク。

「王冠はまだヤツが持ってるんだろうな？」

「それは大丈夫でしょ。第１魔獣王のガイアスも見当たらないし」

「じゃあ、早めに取り戻しに行こう」

「このキズのお礼もしないとね」

セリア・ロランは第３魔獣王パウロが王冠を奪い取ったとき、その現場におり、彼女の一角ペガサスのシェラフィータともども、手ひどく痛めつけられたのだ。

「あと、第５聖獣王のフレアさんも、もうこちらに向かっていると思うわ」

「じゃあ、彼女が現れたら作戦開始かな」

「そうね」

そのとき、メイルが白い息を吐きながらホールに駆け込んで来た。彼女は今までラッシュのかわりに、聖獣の卵の様子を見張っていたのである。

「ラッシュ、早く！　早く！　卵がかえるわよっ」

「えっ!?」

あわててラッシュはその部屋を飛び出し卵が置かれている聖堂へと急いだ。メイルもすぐさまそれを追っかける。

「私たちも行かないか？」

セリアがなんとなく腰を浮かす。

「まぁ、どうせヒマだしな」

「そんなおもしろい見物でもないと思うけど。やじうま根性だなぁ……」

だが、聖堂に入るなり、ルークは、すっとんきょうな声をあげた。

「何だこれ…！」

聖堂は何と一面の水びたしだったのだ。

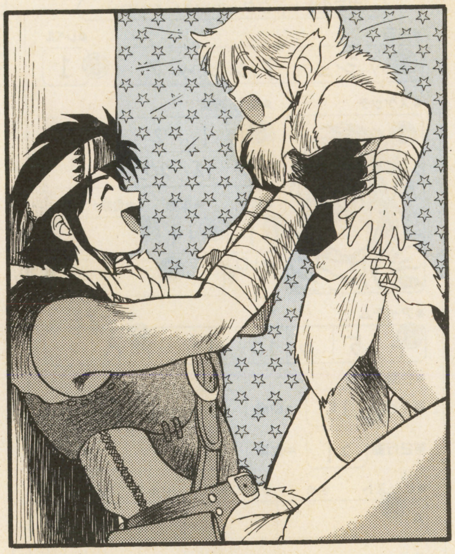
「氷が解けたんだわ」

「見ろ！　卵が！」

呆然と立ち尽くすラッシュとメイル。その向こう側にある卵は、包んでいた氷がすっかり解け、金色に輝き始めている。

「何なに、何の騒ぎ？」

遅れてモナとボリスも入ってきた。



「げっ、すごいありさまねっ！」
ボリスもライバルの誕生とあって、何やら落ち着かないようだ。
やがて、卵の輝きとともに、周囲の温度がぐんぐんと上がり始めた。
卵の前に置かれた『氷の水晶』が白く輝き、卵を冷やし始めているようだが、とても追いつかない。室温はすぐに真夏の暑さから炎天下の砂漠のそれへと上昇した。
「何が生まれるのか知らんが、確かにあれに冷やしてもらわんと身が持たんだろうな」
「そうかしら？　多分生まれるのは、炎の系統の精霊か何かのはずだから…」
セリアは首をかしげた。
「精霊だとしても普通のやつじゃない。強化された聖獣さまだから——」
「——だから逃げた方がよくないか？」
だが次の瞬間、みなは目撃した。火傷するほどの熱にさらされながら……。
卵が割れ、激しい炎が吹き出し、それが卵の上で炎の鳥の形を取り、その後『親』のラッシュ目がけ、一目散に飛び込んで…!!
「ラッシュ！」
あとはメイルの悲鳴だけがこだました。

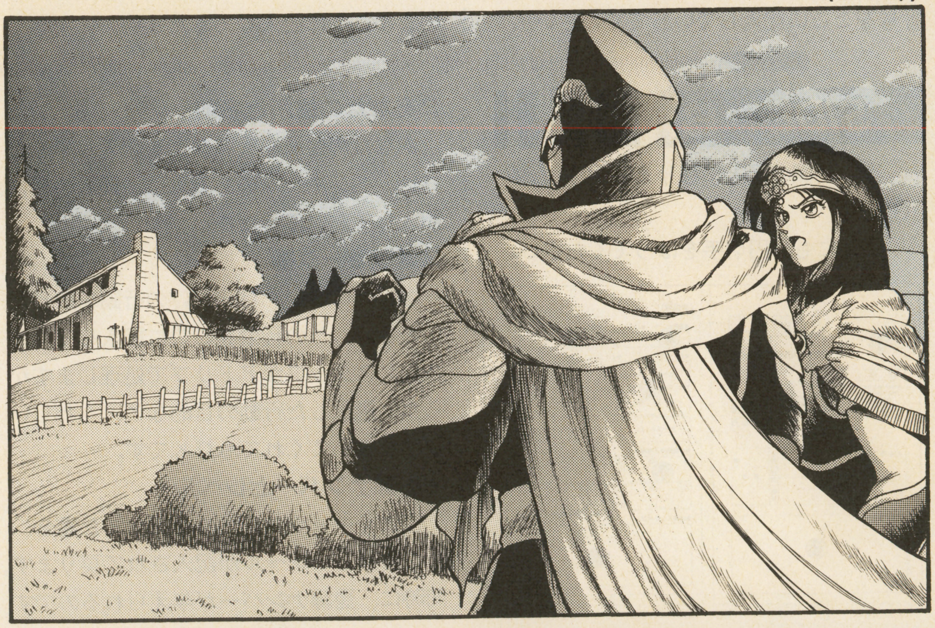
★

「あ～、びっくりした」
「ほんと、驚いて損したって感じだわよ」
メイル、セリア、モナの女性軍３人がうらめしそうに見つめるその先には、９歳くらいであろうか、見慣れぬ子供がいて、ラッシュと一緒に遊んでいた。
そう、ラッシュの聖獣、黄金のフェニックスは、すんでのところで少女の姿に変身し、ラッシュは丸焼きにならずに済んだのだ。
「きゃはは」
肉親のいないラッシュは、妹ができたようで、うれしくてたまらないようだ。
「まぁ、こんなところだろうさ」
ベールドとルークもため息まじりである。
「くぅ～ん」
ただ、運悪く自慢の尾を焦がされたボリスだけが、うらめしそうにひと声鳴いた。

★

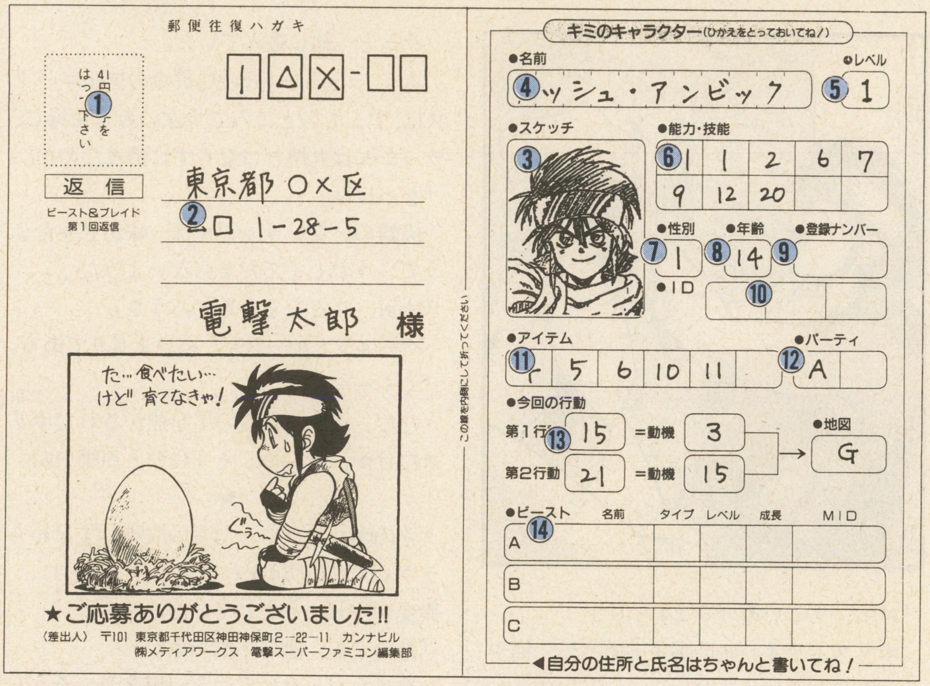
その頃、ラッシュたちの故郷、すなわちラヴィウス市のはずれにあるメイヤ村に、異変が生じようとしていた。
「あの家が、例の小僧の家か」
夕日をバックに立つその黒き姿、そう、第１魔獣王ガイアスである。
「そうです。ですが……」
答えたのは美貌の副官、エリスだ。
「………？　何だ？」
「聖獣王ラッシュは単にこの家で養なわれていたというだけで、家に住んでいるのはメイルとかいう娘の両親なのだそうです」
「何だと？　お前にしては珍しくつまらないミスだな。で、ヤツの本当の親はどこにいるのだ」
「わかりません。ラッシュはよそからもらわれてきたようで。調べたのですが…」
「ほう…。では、ここまで来たのは、まったくのむだ骨だったというわけか。」
「申し訳ございません……。それではご帰還なさいますか？」
「このまま手ぶらで帰れると思うかっ！」
「ではメイルの親でも連れて行かれます？　まぁ、ラッシュの育ての親には変わりないでしょうから……」
「バカな！　魔獣王ガイアスともあろう者が、人質になるかもわからん足手まといをさらっていってどうするのだ」
「では……？」
「せめてこの村だけでも消し去ってやろう。やつの育ての親、そして、ヤツのすべての思い出もろともな！　ヒュードラス！　やれっ!!」
ガイアスのビースト、巨大多頭飛行竜が、呼びかけに応え、姿を現した。そして魔獣王の指差す先、平和なメイヤ村に、咆哮をあげ、襲いかかった。
だがガイアス自身はその結果を待つことなく、マントをひるがえすと、その場から立ち去った。
エリスの方は、突如村を襲った惨劇をしばし見つめていたが、ため息ひとつとともに、これも宵やみの中へと姿を消していった。

〈つづく〉



STEP.1
ハガキの記入方法

SIDE A:



さて最初はハガキの書き方です。まずA面から説明していきます。右上の図の該当する番号のところに記入してくださいね。

①切手

ここには41円切手をはってください。

②あなたの住所と名前

これはあなたに戻ってくる方のハガキですから、自分の住所と名前（ペンネームはダメ！）を正しく書いておいてください。

③スケッチ

ここにキャラの似顔絵やマーク、特徴などを書いてくれると、うれしいです。

④キャラクターの名前

自分のキャラの名前を、10文字以内で考え、記入してね。「・」は1字なので注意！

⑤レベル

最初は1レベルなので「1」と記入します。ただし、今までに参加してレベルが上がった人はそのレベルを記入してください。

⑥能力・技能

96ページのルールを参照し、自分の好みのキャラを作ったあと、選んだ能力・技能番号をここに記入していってください。

⑦性別と⑧年齢

キャラの性別・年齢は自由に決めてかまいません。性別は男なら1、女なら2と記入してください。年齢は12～40歳位が普通。

⑨登録ナンバー

今までに参加してレベルが上がった人は、その返信ハガキに記入されていた登録ナンバーの数字を、ここに記入してください。

⑩ＩＤ

今までの返信ハガキのＩＤ欄に、記号などが記されていた人は、それらすべてをそのままここに記入してください。

⑪アイテム

97ページを参照し、選んだ品物の番号を1マスに1つずつ記入します。

⑫パーティ

97ページを参照し、選んだキャラのアルファベットを記入します。

⑬今回の行動

98ページを参照し、選んだ行動の番号と地図のアルファベットを記入します。

⑭ビースト

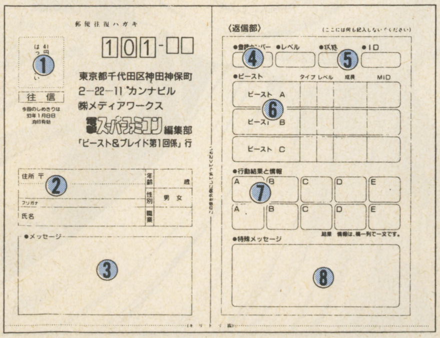
ビースト記入欄です。前回ビーストを入手した人は91ページを参照してください。

SIDE B:

次にB欄の記入に移りましょう。

①切手

ここにも41円切手をはってください。



②あなたの住所と名前

あなたの住所や氏名などを記入してください。ペンネームのある人は、氏名の横に記入しておいてください。

③メッセージ欄

選択肢にない、自分だけの行動を取りたいときに、その行動をここに記入してください。スタッフがアドリブで処理しますからね。選択した行動の目的など、くわしい説明を書いてくれてもＯＫです。

④登録ナンバーとレベル

運よくキャラのレベルが上がった場合、ここに新しいレベルが記入されて戻ります。同時に、登録ナンバーが与えられるのです。

⑤状態とＩＤ

普通は、何も記入されませんが、キミのキャラが特殊な状態になった場合、ここに特殊な暗号が記されて戻ります。

⑥ビースト

ビーストを得た場合、ここにそのデータが記されて返ってきます。

⑦キャラの行動結果と情報

あなたのキャラの行動結果や、得た情報が、暗号でここに記入されます。次回の解読表と照らし合わせると文章になるのです。

⑧特殊メッセージ

行動によっては、ここにスタッフからの特別なメッセージが書かれていることも！

STEP. 2
お目当てのビーストは？

このページでは今回の冒険の舞台である『大陸』（98ページ参照）で、手に入りそうなビーストを紹介しています。このページを見て、お目当てのビーストに目星をつけてください。ビーストの居場所は各自がんばって推理してみてください。運がよければ聖獣王か魔獣王の地位を得ることだってできるかもしれません。また、それ以外の自分独自の目標がある場合も、ビーストを味方にしておいた方が何かと便利です。

ビーストを具体的にどうやって配下にするかは、各自の腕の見せどころです。捕まえて調教する、餌づけする、卵から育てる、力で従属させる、恩を売る、共棲関係を築く、話して味方になってもらう、魔法の力で支配する、アイテムを利用する、銀魔法で召喚・契約する（精霊や悪魔の場合）などなど……。欲しいビーストに合った方法を推測してください。

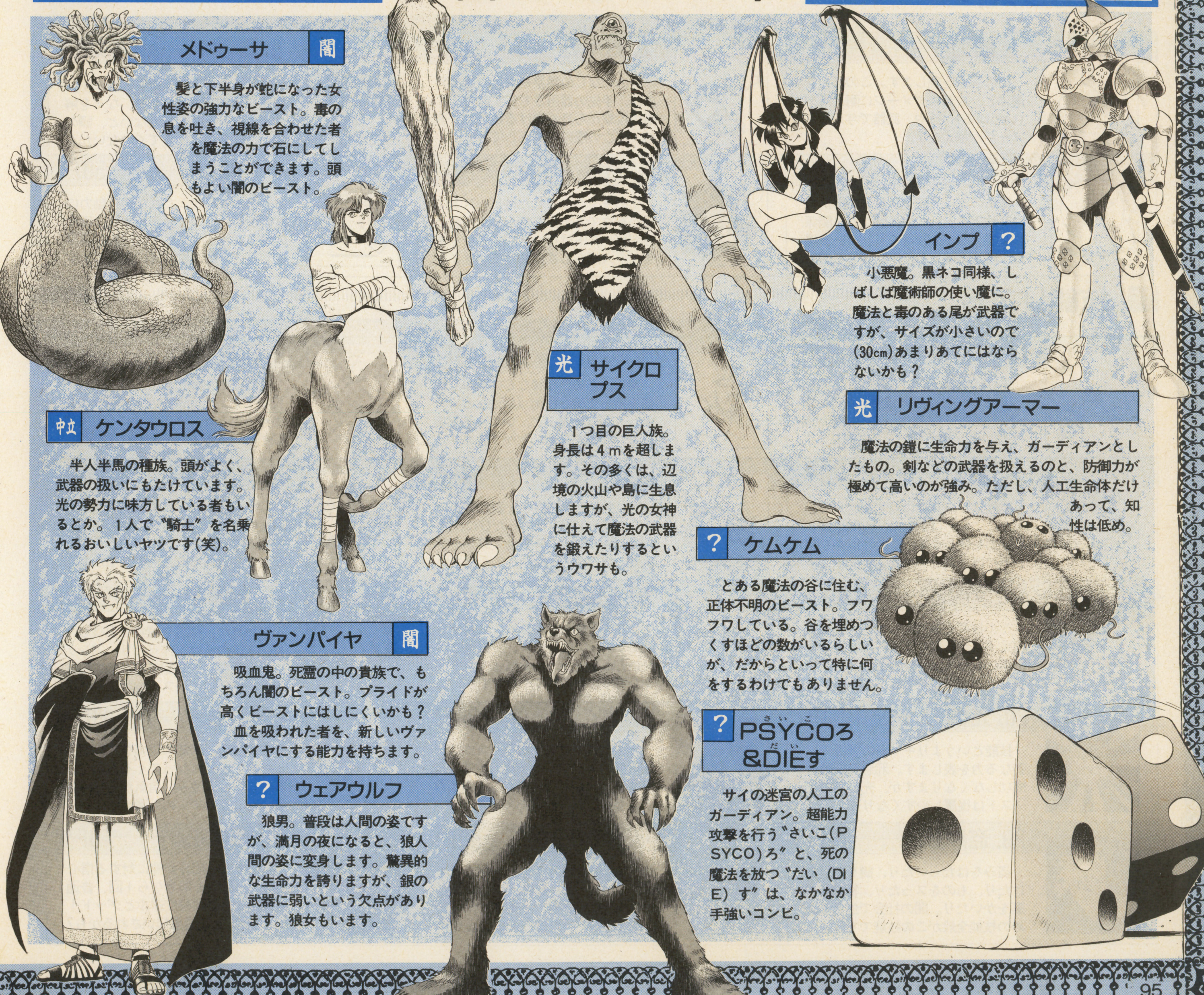
ワンポイントアドバイス

今回のビーストでは闇側の2匹（ヴァンパイヤとメドゥーサ）とサイクロプスが仲間にしにくいビーストです。ウェアウルフとヴァンパイヤは、仲がいいので同じ場所にいるかも？

サイの迷宮のビーストや、リヴィングアーマーは、コントロールするための方法を見つけるのが大変（知力と魔法の技能が決め手？）です。

また、タイタンの地下世界では、珍しいビーストが手に入るかもしれません。あとビーストを探すのもいいですが、ビースト・レースに巻き込まれないよう、注意してくださいね。

今回のビースト



メドゥーサ 闇
髪と下半身が蛇になった女性姿の強力なビースト。毒の息を吐き、視線を合わせた者を魔法の力で石にしてしまうことができます。頭もよい闇のビースト。

ケンタウロス 中立
半人半馬の種族。頭がよく、武器の扱いにもたけています。光の勢力に味方している者もいるとか。1人で〝騎士〟を名乗れるおいしいヤツです(笑)。

サイクロプス 光
1つ目の巨人族。身長は4ｍを超します。その多くは、辺境の火山や島に生息しますが、光の女神に仕えて魔法の武器を鍛えたりするというウワサも。

インプ ？
小悪魔。黒ネコ同様、しばしば魔術師の使い魔に。魔法と毒のある尾が武器ですが、サイズが小さいので（30cm）あまりあてにはならないかも？

リヴィングアーマー 光
魔法の鎧に生命力を与え、ガーディアンとしたもの。剣などの武器を扱えるのと、防御力が極めて高いのが強み。ただし、人工生命体だけあって、知性は低め。

ケムケム ？
とある魔法の谷に住む、正体不明のビースト。フワフワしている。谷を埋めつくすほどの数がいるらしいが、だからといって特に何をするわけでもありません。

ヴァンパイヤ 闇
吸血鬼。死霊の中の貴族で、もちろん闇のビースト。プライドが高くビーストにはしにくいかも？ 血を吸われた者を、新しいヴァンパイヤにする能力を持ちます。

ウェアウルフ ？
狼男。普段は人間の姿ですが、満月の夜になると、狼人間の姿に変身します。驚異的な生命力を誇りますが、銀の武器に弱いという欠点があります。狼女もいます。

PSYCOろ&DIEす ？
サイの迷宮の人工のガーディアン。超能力攻撃を行う〝さいこ（PSYCO）ろ〟と、死の魔法を放つ〝だい（DIE）す〟は、なかなか手強いコンビ。

STEP. 3

キャラを作ろう

さていよいよ、キャラクター（キャラ）作成に入ります。このゲームでは、定められたポイントで必要な能力・技能を選んでいくことで、キャラを作っていきます。

能力は全部で６種類あり、キャラの基本的な資質を表します。キャラ作成時に、選ばれなかった能力は、通常人並みであるということになります。

技能は15種類あり、生まれや経験などにより、そのキャラが獲得している特殊技術を表します。技能は、選ばないとその技能を有していないものとみなされます。技能は毎回多少の入れ代わりがありますが、今回載っていない技能も選択が可能です。

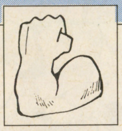
では、下のリストの中から能力・技能を合計で400ポイント分だけ選び、ハガキの「能力・技能」の欄に、その番号を記入していってください。記入の仕方については、94ページの記入例も参考にしてください。

注：能力・技能は10個までしか選べません。

各能力・技能を得るのに必要なポイントは、能力・技能の名称の後に××Ｐ（ポイント）という形で記されています。必要だと思うなら、同じ能力・技能を２回以上選択してもかまいません(最大５回まで)。そうした能力・技能は、選んだ回数分、通常より強化されます。その場合、記入欄には、選んだ回数だけ、その能力・技能の数字を記入してください。例えば『筋力』を１回選んだ場合、普通の人より多少力持ちという程度になりますが、３回選べば（90ポイントかかりますが)、かなりの力持ちということになるわけです。

以下は各能力・技能についての解説です。

能力リスト

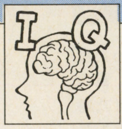


1. 筋力――30P

力の強さを表します。この能力を選ぶと、攻撃のダメージに耐える力(いわゆるＨＰ)や、武器で与えるダメージが増えます。

2. 素早さ――40P

身のこなしの素早さや足の速さのほか、手先の器用さも表す能力です。敵の攻撃から身を避ける場合や、追跡・逃亡の際にも関係してきます。



3. 賢さ――40P

頭のよさや、知識量を表します。複雑な物事を理解したり、なぞを解くときにも重要。賢くないと、頭のいいビーストは仕えてくれないかも。

4. 魔力――30P

魔法の潜在力です。魔法の抵抗力や魔法アイテムの使用時などに関係します。魔法の技能を有している場合、魔法の威力と使用回数にも関係。

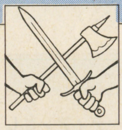
5. 獣性――60P

そのキャラがどれだけビーストに近い存在であるかを表します。高い方がビーストはなつきやすくなりますが、人間らしさは失っていきます。

6. 行動力――50P

そのキャラが、どれだけ行動力に富むかということを表します。ほかの冒険者と比べたときの行動の素早さや第２行動の成功率に関係します。

技能リスト



7. 武器技能――30P

様々な武器を扱う能力です。この技能がないと、短剣程度しか扱えません。魔法の武器は、この技能が高くないと、扱えないこともあります。

8. 武術――40P

素手、あるいは棒などの簡単な武器を持って戦う技術（拳法など）です。３回以上選ぶと、いわゆる忍術に近い能力を得ることができます。

9. 騎乗技能――20P

馬などの動物に乗り、操るための技術です。２回選ぶと、ビーストにも乗ることができるようになります。騎乗時に武器を扱うためにも必要。

11. 魅力――40P

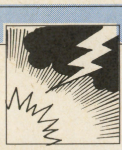
獣性はビーストに対する魅力でしたが、こちらはおもに、人間に対する魅力を表します。この技能を５回も選べば、絶世の美女、美男子に？

13. 金――50P

そのキャラの裕福さを表します。この技能を１回選択するたびに、装備購入時の毎回の所持金（97ページ参照）を30Ｇずつ増やしてください。

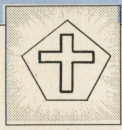
15. 歌唱――40P

歌や楽器、詩などの技能です。この技能が高いと吟遊詩人として活躍できるでしょう。ある種のビーストを歌でなだめることもできるかも？



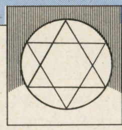
17. 黒魔法――100P

この技能を選択すると、黒魔法を扱えるようになります。黒魔法は戦闘用の攻撃魔法を主体とした魔法で、キャラの攻撃力を増してくれます。



18. 白魔法――90P

この技能を選択すると、白魔法を扱えるようになります。白魔法は治療や防御を中心とする魔法で、キャラの防御力を増してくれます。



19. 銀魔法――120P

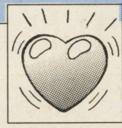
異世界から精霊や魔物を召喚したり、人工の怪物を作ったり、アンデッド（死霊）を支配するための魔法です。特殊なビースト支配にも必要。

20. 光の力――120P

技能というよりキャラの属性で、善なる力を表します。邪悪な行動は成功しなくなりますが、光の側のビーストは従属しやすくなります。

21. 闇の力――100P

光の力とは逆の、邪悪な属性で、闇の側のビーストを支配しやすくなります。人から信用されなくなるなど、多少不利な面もあります。



26. 勇気――20P

強力な敵、未知の恐怖などに遭遇した際に重要になってくる資質で、選ばないと人並み。勇気がありすぎる（むこうみず）のも考えもの。

29. 盗賊技能――70P

盗みをはたらいたり、鍵をこじあけたり、ものをスったり、警備隊の裏をかいたり。闇の社会で生きるための技能全般がこの技能です。

30. 指導力――60P

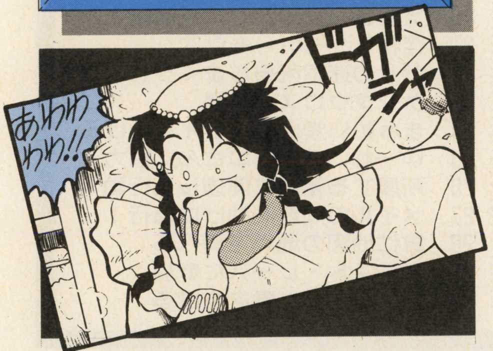
人を率いる能力です。不平不満をおさえたり、人を集め、協力させたりするのにも必要。ギルドを作りたい人は持っていたほうがいいかも？

31. 信仰心――10P

光、または闇の女神に対する信心度です。単なる信者なら１回、普通の神官なら２回程度選ぶとグッド！５回も選ぶと狂信者扱いされるかも？

STEP. 4

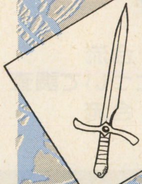
装備の購入



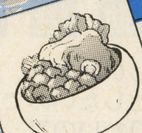
毎度おなじみ、アイテム・ショップ『まぁめい堂』のリーリィです。STEP. 4 はアイテム購入ですよ。右の商品の中から、気に入った商品を200 G（ゴールド）までで選んでね。同じ物をいくつも買うこともできますが、持てるアイテムの数は最大６個まで！…あら、お客さんだわ。えっ、違う？ 先月いなかに帰ったはずのロールが、まだ着いてない？ 誘拐された？ 弟が!? そんな、わ、私行かなくっちゃ…きゃあ、痛い！ あ、棚が壊れちゃっ…！ えっ、お金？ え、え〜と、そこらへんに適当に置いといて……ね、値段はどれでも20 Gでいいですからっ！ そ、それじゃ！

大混乱!!

1 毒消し 20G
その名の通り毒消しです。ビーストの中には毒を持つものも多いですしね……。でもそんなときでも、この品が……丈夫！

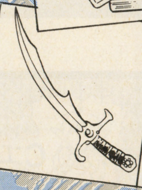


2 武器 20G
いつもどおりの武器です。どれも値段は20G。ダガー（短剣）からグレート・ソード（……）まで各種とりそろえてあ……



3 ビーストのエサ 20G
なかなか成長してくれないビーストくんにはこれ！ ビースト品評会も推薦の優良商品よ。これで貴方のビーストくんもにっこにこ。

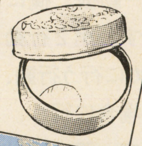
4 タロットカード 20G
貴方は占いを信じます？ そう、これは運命を占うための魔法のカードなのです。単にカード遊びをするためにも使えますわ。



5 魔族の剣 20G
魔族の黒魔術師と剣聖が鍛えたと言われる、魔法の剣です。なんでも、切りつけた相手の魔法の力を奪うんですって。こわいわね。

6 ユニコーンの瞳 20G
白魔法の治療の効果を増幅させる魔法のお薬です。魔法をかける方の人が飲んでね。白魔法の技能を持って……は不要品ね……。

7 …………？ ——
や〜ん、名札どこかに行っちゃ……値札もないわ…20Gでいい……本当は150 Gくらい……わかんない（涙）。



8 妖精いらず 20G
どうしてこういう名前がついているのかしら。とにかく魔法の油ですわ。壊れた物にぬると、何とそれが直っちゃうんです！

9 タイタンコイン 20G
タイタンたちの間で使用されている貨幣です。彼らと交渉したい人は持っていたほうがいいかと思いますわ。30 G分相当。

10 …………？ 20G
あっ、これまだ名札書いてなかったわ。え、え〜と、な、なんだったかしら？ ご、ごめんっ！ 急いでるから、またあとでっ!!

STEP. 5

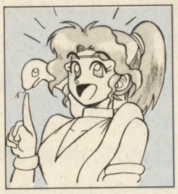
パーティを組もう

STEP. 5 はパーティ編成です。右に、あなたに同行してもいいという、６人のキャラが載っていますので、その中から、同行してほしい人を最大２人まで選んでください。もちろん、単独での行動も可能です。

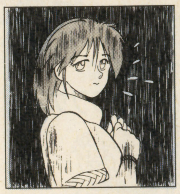
選んだキャラは、そのアルファベットを、ハガキのパーティ記入欄に記入します。

キャラの中には、行動の足をひっぱる者、対抗勢力の回し者などいる場合がありますので注意してください。また、冒険の最初、みなさんはいつものラヴィウス市（地図のA）にいるのだと考えてくださいね。

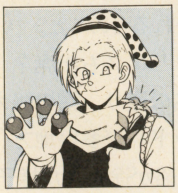
A 魔術師サイル
やぁ、こんにちは。ちなみに肩に乗ってるのはシーオン、頭のはマイヤだ。魔女の寄り合いに遊びに行こうか、ビースト・レースに参加しようか、悩んでいるんだ。



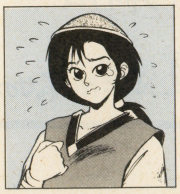
B クルミ
治癒術師のクルミだよん。つってもあたしはまだ修行中で、白魔法が使えんのは、かしこいビーストのライナスちゃんなんだけどね。ねぇ、どっか遊びに行こ！



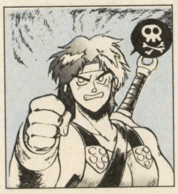
C ゆーれい
エリエと申します。気がついたらこのような姿になってしまい…。原因を突き止めたいと思っているのですが、手掛かりもないしヒマですから何かお手伝いでも？



D ロット
ボクかい？ サーカス団『虹色の星』の手品師さ。アナキアにいる団員たちに追いつきたいんだが、そう急ぐわけじゃあないので、あっち方面に行くなら一緒にどう？



E セルシアーナ
あのぉ〜、私がここにいるのって、事務のヒトの手違いだと思うんですけどぉ…くすん。ギルドにお薬を買いに来ただけなのに…私、何でこんな所にいるの〜（涙）。



F オックス
ビーストはいないが、腕には多少の自信がある。剣士のオックスだ。あと、俺には呪いがかかっているんで、あまり近づかない方がいい。たいした呪いじゃないがな。

STEP.6

今回の行動

ＳＴＥＰ.６は行動選択です。右の『今回の行動は…』と『行動の動機は…』の中から、気に入った行動およびその動機を１つずつ選んでください。そのあと各々の番号を、『第１行動』とその横の『動機』欄に記入します。次は第２行動です。第２行動とは、第１行動を支援するために行う行動、あるいは第１行動が失敗した場合に行う、２つめの行動のことを指します。第２行動についても行動と動機を選び、『第２行動』とその横の『動機』欄に記入します。また、○あるいは○○○といった空欄のある行動・動機を選ぶ場合には、メッセージ欄に空欄に該当する名前（アイテム名、人名、技能など）を書いてください。

行動選択例：行動①が２で動機は１、行動②が21で動機は16の場合、『ビーストを捕まえたいけど、ダメなら倒しちゃう。

今回の行動は…

1	ビーストをエサで手なずける	16	何でもいいから情報を集める
2	ビーストを捕らえる	17	エルフの王冠の行方を追う
3	ビーストに仲間になってと交渉	18	ラング市長の消息を調べる
4	ビーストと契約し仲間にする	19	地割れから地底世界に行く
5	ビーストを銀魔法で召喚	20	メドューサのムコに立候補！
6	ビーストを○(技能)で手下に	21	怪物(ビースト)を倒す
7	ビーストを○(品物)で仲間に	22	サイの迷宮荒らしまくり(笑)
8	ビーストをビシビシ育てる	23	ケンタウロスと交易
9	ビーストの情報集め	24	まぁめい堂のリーリィを助ける
10	自分をひたすら訓練	25	ゆーれいのエリエさんに協力
11	光の聖獣王を倒す	26	所属する組織に関連した行動
12	光の聖獣王に協力・合流	27	メイルの両親を助けに急行！
13	(闇の勢力/魔獣王)について調査	28	単に地図の地点を調べる
14	闇の魔獣王に協力・合流	29	ビースト・レースに参加
15	闇の魔獣王を倒す	30	○○○(人)に愛を告げる

行動の動機は…

1	ビーストが欲しいので	9	愛する○○○さまのために
2	ビーストを強化したいので	10	何やらウラがありそうなので
3	もっと強くなりたいので	11	リーリィちゃんラブラブ
4	光の勢力に味方したいので	12	誤った推理のもとに(笑)
5	闇の勢力に味方したいので	13	情報が欲しいので
6	仲間欲しいよん	14	何となくひらめいたので
7	レベル欲しいよん	15	オイラ悪者なんだぜ(笑)
8	前回失敗したので意地になって	16	自分のわがままな目的のために

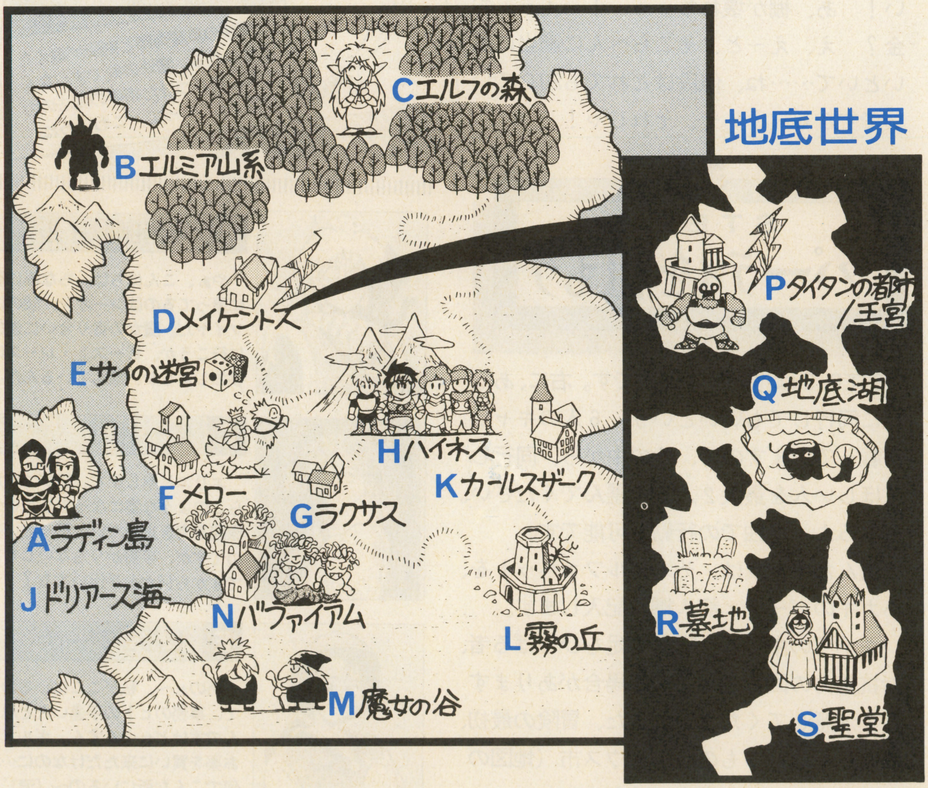
今回の地図

右の地図は今回の冒険の舞台となるストランドル大陸北部です。地図中から行動を行う場所を選び、その場所のアルファベットをハガキの『地図』欄に記入してください。地図欄は１つしかないので、第１・第２行動は同じ場所で行う必要があることに注意してください。以下は地図の情報です。

魔女の谷（Ｍ）では何やら魔法使い多数が集まる寄り合いが開かれるとのこと。いつぞやの見習い魔女のリリエスも出席？

霧の丘（Ｌ）はその名の通り、霧の絶えない丘。死霊（アンデッド）が多い地方。最近ここの村と外との連絡が途絶えた様子。

地底世界（Ｐ～Ｓ）はタイタンたちが住む、かなり危険な場所。防備も固いので、１度**メイケントスの地割れ（Ｄ）**をよく調べてからでないと、進入は危険かも。**墓地（Ｒ）**は古戦場でもあるらしい。



B&B

お読者くらぶ

みなさまのイラストやおたよりを紹介するお読者くらぶ。再来月あたりには「ビースト命名・親バカ自慢大会」をやろうと思うんだけど、どうかな？

★

今月はこのコーナーもやたら狭いので、バシバシ紹介していきますよ。準備ＯＫ？

■ビースト＆ブレイドのためだけに、弟が持っているのに、この雑誌をもう１冊買っている俺。兄弟の無益な戦いに決着がつくのはいつの日か。　秋田県　P.N.もけけ

どこがどう戦いなのかわかんないけど、兄弟仲よくね（笑）。姉妹で仲よく１枚のハガキで参加されてる人もいるんですよ！

■初めまして＆こんにちわ。メイ・クランカーです。まだレベル１の未熟者ですが、一応賢者を目指してます。セリア・ロラン・アクア様にお仕えするのが夢なのですが、私のビーストったら黒ネコ１匹。まっ、いっか、文月さん、どーかよろしく（笑）。

というのは香川県　P.N.かずきさんのおたより。女性の獣王の誕生はインパクトあったようで、ほかでも騒がれてましたよん。

■Ｑ：名前やデータを変えたいのですが…。
徳田喜未さん、山崎博志くん他多数

どうしても変えたいのなら変えてもＯＫです。ただし、登録ナンバーやＩＤをもらったあとで変える場合には、メッセージ欄にそのことを書いておいてくださいな！

■ルールなどのお問い合わせに関して■
―スタッフからのお願い―

最近参加者が増え、それとともに問い合わせが増えてきました。このままだとスタッフがパンクしちゃうので、問い合わせの形式を決めようと思います。協力してね！

１．問い合わせは市販の往復ハガキで

疑問やバグらしきものへの問い合わせは「Ｂ＆Ｂ質問係」まで送ってください。送り先は普通のＢ＆Ｂ参加ハガキと一緒でＯＫ。処理スタッフへ転送してもらうので、返事には多少時間がかかるけど許してね。

２．編集部への問い合わせはだめ！

これは単純。編集部に電話をかけても、処理スタッフが編集部にいるわけではないので、意味がないのですよ。

３．返信ハガキは寝て待て

返信日の日付はあくまで目安。特殊メッセージ扱いになったりすると返信は１週間は遅れます。また、郵便事故の可能性はスタッフに問い合わせてもわかりません。

←P.N.宇都宮みお　うぇ～ん、余計なお世話だ～い！　ゲーム作成の方は、いろいろ計画があるみたいだよん。

←P.N.寅ぼる太　登録ナンバー（レベルアップ）を心待ちに、焼き魚をぱくつくの図。実はハガキの裏にも妙な絵が描いてあるのだ。

←P.N.黒杉堂　そろそろビーストは手に入ってもおかしくないころではありますが、どんなもんでしょうか。彼氏の方は……。

↑お～い、ショックだったのはわかるけど、ハガキに名前も住所も書いてないぞう。ペガサスにあいそつかされちゃったのね……。

パーティ＆ギルド募集のお知らせ

このコーナーでは、Ｂ＆Ｂの世界で活動する、パーティやギルド（団体）を募集しています。仲間を募集したい方は、団体の名前と代表者のキャラクター名、活動の内容と目的、そのほか入団資格やＰＲを官製ハガキに書いて、編集部Ｂ＆Ｂ『パーティ募集』係まで送ってね。今月もたくさん集まりましたよ！

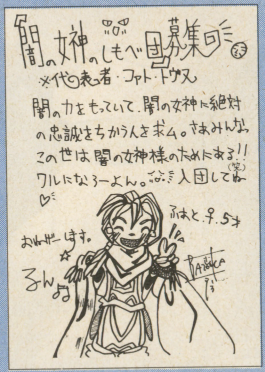
■冒険者養成学校建設基金（ギルド）
□代表者　ティーチャー・ワンプー

募金は10Ｇからいくらでもｏｋ！　冒険者のための学校を作ろう！　協力してくれる人と募金してくれる人は、ＩＤ欄に★Ｌと書いといてね。

スタッフより：じゃあ、10000Ｇ集まったら冒険者ギルドを作ってあげよう（笑）。

■「最強ビースト召喚計画」委員会
□代表者　グリーン・ランダース
※参加資格：銀魔法の技能を持っていて、光にも闇にも属していない人。

みんなで力を合わせて、最強のビーストを召喚・製作してみませんか？　実験中にできたビーストなども有効利用をしようと思います。関心のある方は、ＩＤ欄に★Ｍと書いておいてください。

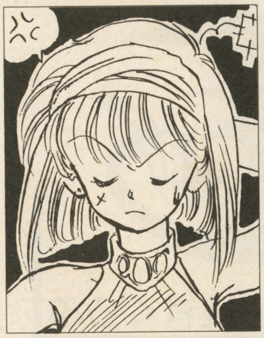


➡こんな怪しい団体でも、入団してやるぞ～という奇特な方は、ＩＤ欄に「★Ｑ」と記入しよう（笑）！

■ドラゴン・マスターズ・ギルド
□代表者　ウィル・ピータース
※参加資格はドラゴン系のビーストを持ってる人。みんなで力を合わせ、いろんなことをしましょう！　入団希望者はＩＤ欄に★Ｐと書いといてね。

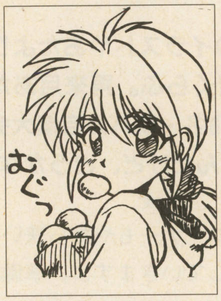
イラストぎゃらりい

毎度おなじみの、イラストぎゃらりい。読者のみなさんが応募ハガキに描いてくれたキャラクター・イラストをご紹介しますよ。今月のお客さまは以下の10名の方々！

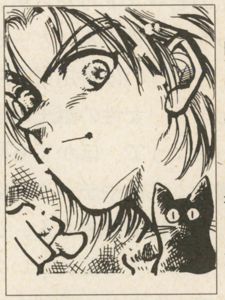


←マティルダ・エム　岩倉麻実
しかめっ面のわけは、「盗賊を目指している者が自分のビースト盗まれてちゃ、不名誉極まりないったら！」だそ〜です。ということでトラのヤイ君を探して西東。頑張ってくださいまし。

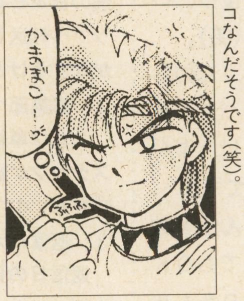
←カーフィ・キルト　P.N.せいがゆうあ
そう、全国1億2千万人のあこがれ、パンダ君をビーストにしたんですね。名前はタロだそうです。どうせだったら基本をおさえて、タロタロとかいう名前にした方が楽しかったのでは(笑)。



←メイ・エイプリル　正木伸也
まんじゅう好きな女の子。6月でもメイ(5月)・エイプリル(4月)とはこれいかに？　とか言って…(笑)。

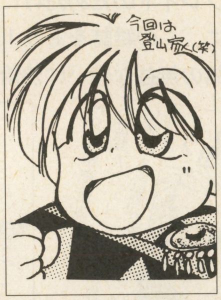


←ラロア・ボーナム　P.N.じゅにV
今回銀魔導師から白魔導師に転職したラロアさん。今回はビートスが黒ネコ一匹ではさみし〜と、欲張り行動？

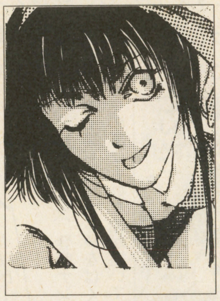


←テュイル＝リバイド　三宮和彦
彼の頭に噛みついているのはビーストのサメ(敵対的)。何と名前はカマボコなんだそうです(笑)。

←ラサア＝ベルモント　P.N.天中のK
ラサア女史は正義の味方を目指す乙女。アリスちゃんを助けたり、天使見習いを味方にしようとしたり大忙し！



←カンディ・トゥルゥ　P.N.MIST雄貴
ビーストを酔っぱらせて仲間にする？　でも、ハイネスの光の神殿でそれをやるのは少しマズイんじゃ……(笑)。

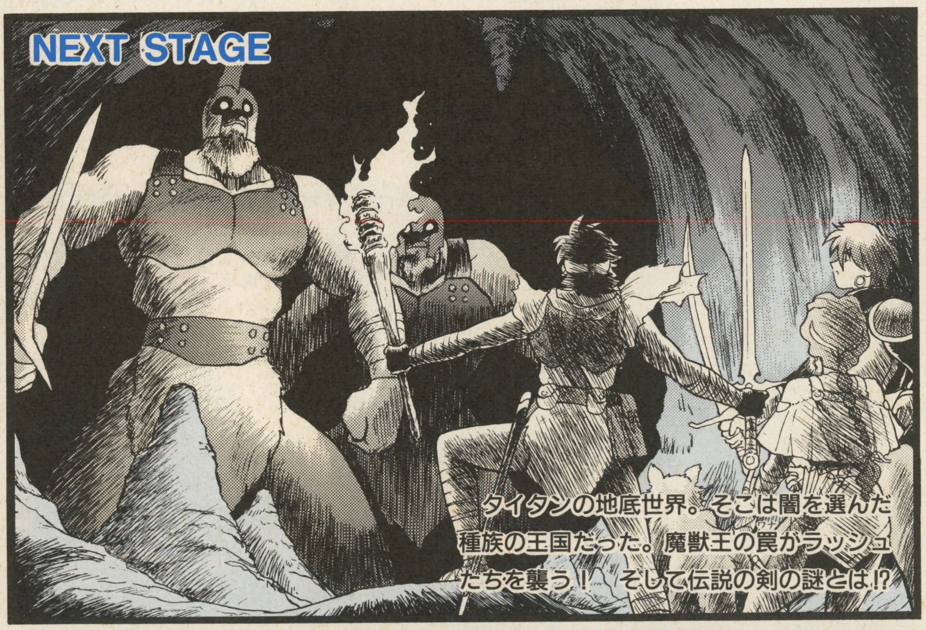


←ルナマリア・ウォーホル　犬山犬子
わかんないかもしれませんが、バニーガール姿なんだそうです。ドラクエのカジノによくいるアレですね(笑)。

←フレイ・イングリング　P.N.HOH
妖精のシーリーちゃんが2レベルに上がったのに、ご主人さまは1レベルのまま置いてきぼり…。頑張ってね！

←アカーサ＝ターナー　宮田徹
また来たな、変な名前が(笑)。スケルトン(骸骨)のドクロベー君を、何者かに奪われてしまって涙の図。

NEXT STAGE



ハガキを出す前に 最後のチェック

1. あとで忘れないように、キャラのデータの控えをとっておいてね。
2. 切手は表と裏の両方にはった？
3. B面の返信面にも自分の住所と氏名を書くのを忘れずに。郵便番号も忘れずにね！
4. ハガキは往信面（A面）が表になるように折って出してね。
5. 一般の往復ハガキや、コピーでの参加はできないから注意！
6. 応募の締切りは守ってよ〜。
7. 字はきれいに書いてね！

次回のB&Bは、12号【7月9日(金)発売】に掲載されます!!
■今回のハガキの締切は、6月25日(消印有効)。
■今回のハガキの返送は、7月9日ごろに行います。

次号（11号）は、
JAJA姫武遊伝!!

郵便往復ハガキ

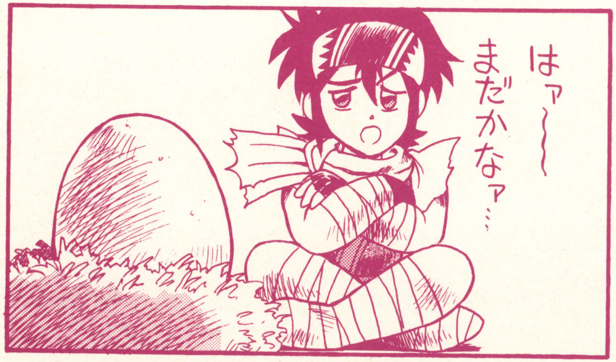
□□□-□□

41円切手をはって下さい
（裏にも忘れずに!!）

返信

ビースト&ブレイド
第6回返信

様



★ご応募ありがとうございました!!

〈差出人〉 〒101 東京都千代田区神田神保町2—22—11 カンナビル
㈱メディアワークス 電撃スーパーファミコン編集部

この線を内側にして折ってください

キミのキャラクター（ひかえをとっておいてね！）

●名前 ※カタカナで記入してください。

●レベル

●スケッチ

●能力・技能 ※最大10個までしか選択できません。

●性別　●年齢　●登録ナンバー

●ＩＤ

●アイテム ※最大6個までしか購入できません。

●パーティ

●今回の行動

第１行動 ＝動機

第２行動 ＝動機

→ ●地図

●ビースト

	名前	タイプ	レベル	成長	MID
A					
B					
C					

◀自分の住所と氏名はちゃんと書いてね！

（キ リ ト リ 線）

郵便往復ハガキ

41円切手をはって下さい(裏にも忘れずに!!)

101-□□

往信

今回のしめきりは
93年6月25日
消印有効

東京都千代田区神田神保町
2—22—11 カンナビル
㈱メディアワークス
電撃スーパーファミコン編集部
「ビースト&ブレイド第6回係」行

住所 〒		年齢	歳
フリガナ		性別	男・女
氏名	P.N.	職業	

●メッセージ

この線を外側にして折ってください

〈返信部〉 (ここには何も記入しないでください)

●登録ナンバー	●レベル	●状態	●ID

●ビースト

	タイプ	レベル	成長	MID
ビーストA				
ビーストB				
ビーストC				

●行動結果と情報

A	B	C	D	E
A	B	C	D	E

結果/情報は、横一列で一文です。

●特殊メッセージ

(キリトリ線)

特別企画

早送り魍魎戦記 MADARA

マダラ全8巻プラスサイドストーリーが16ページですべてわかる!!（と思う）

最近ファンになったので昔の話を知らない、コミックスを7冊も8冊も買うお金がないぞ!! というファンの声におされて突然おくるスペシャル企画。これさえ読めばマダラのだいたいのところ（全部と言わないのが良心的）がわかる!!

原作／MADARA PROJECT　作画／義見依久　出演／金剛幼稚園の皆さん★★★

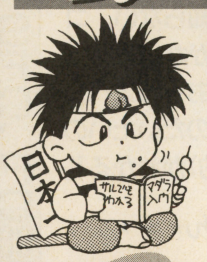
コミック、SFC、PC98版、ラジオドラマと大きく広がるマダラワールドを完全攻略する特別企画!!

チャート式

……特別企画!! はじめての人でもマダラが良くわかる

MADARA入門

初心者編



金剛幼稚園一同の特別出演まんがの前にまずおさらい。とばさず読んでね。

【壮大すぎて昔からのファンでも記憶が薄れつつあると言われるマダラワールド。その全体像を理解するための5つのチェックポイントを、株主原作者が図解入りで自ら解説!! するんだけど、このおやぢの記憶が一番あやしいんだよな実際の話。(マダラ)】

CHART 1 マダラの世界はどうなっているのか

➡始まりの大陸とフダラクが主な舞台だよ

「摩陀羅壱」(摩陀羅全集①〜④に相当、今夏刊行)と「摩陀羅赤」の2作の舞台となるのは**始まりの大陸**とその東方海上に位置する赤い大陸**フダラク**。始まりの大陸は日本列島がまだ地続きだった時代のユーラシア大陸、フダラクは消滅直前のムー大陸をイメージして設定されている。この世界には**須弥山**、**世界山**といった異世界アガルタ(「赤」ではアローカと呼ばれる)への扉が存在する。「壱」「赤」ともこのアガルタへの扉に至るまでの主人公の旅を描く構成となっている。

「摩陀羅弐」は八百比久尼が摩陀羅復活の場所として彼女の思念が創り出した島、**耶倭土**、「転生編」は**現代の日本**が舞台となる。SFC版の世界はコミック版のパラレルワールドという設定。パソコン98版はコミックと世界を共有している。

〜始まりの大陸マップ〜

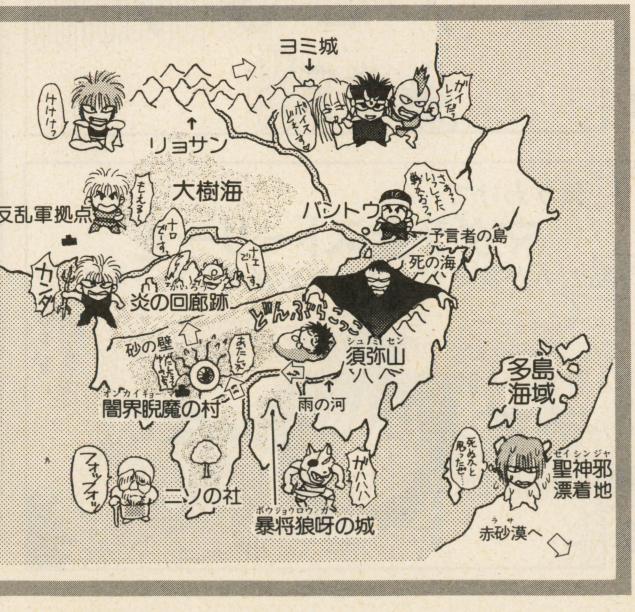


CHART 2 マダラのシリーズ構成はどうなっているのか

➡本編&公式サイドストーリーの108話の予定だよ

「摩陀羅」は108話の物語からなるMADARA―SAGAとして構想されている。「壱」「弐」「赤」「転生編」などの長編コミックが**本編**、短編コミックや小説、田島先生以外のまんが家がMPの原作・監修の許で描く外伝を**公式サイドストーリー**と呼んでいる。また今後はコミックや小説以外の分野で展開する「摩陀羅」のストーリーは本編のリメイクではなく、本編やサイドストーリーでは描かれていない部分をドラマ化することになる。ラジオドラマ、パソコン版はその第1弾だ。本編・サイドストーリーとも田島先生が作画を担当したものは全て「摩陀羅全集」に収録予定だ。小説も「転生編」「死海のギルガメシュ」が準備中だ。

本編&サイドストーリー一覧

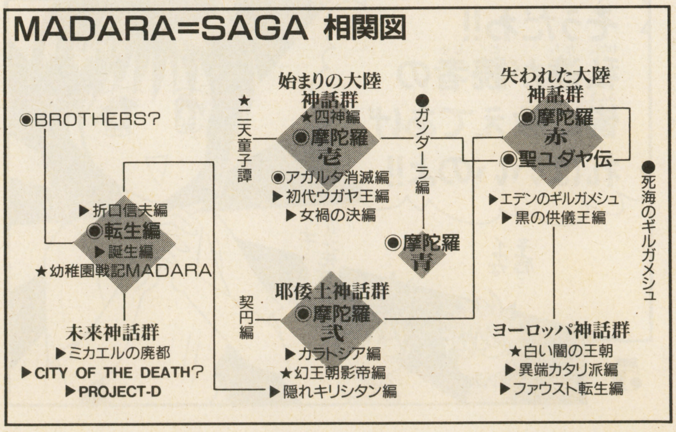
本　編

- **●摩陀羅壱** ▶「摩陀羅全集」①〜④として7&8月頃刊行。
- **●摩陀羅弐** ▶「摩陀羅全集」⑧〜⑩として刊行予定。
- **●摩陀羅赤** ▶「摩陀羅全集」⑤として第一巻発売中。
- **●転生編** ▶第1話、2話は「摩陀羅短編集」(仮)に収録予定。

サイドストーリー

- **●摩陀羅青** ▶摩陀羅短編集」に収録予定。
- **●ガンダーラ編** ▶「摩陀羅赤」第1巻(全集⑤)の巻末に収録。
- **●死海のギルガメシュ** ▶現在改訂作業中。版元未定。
- **●聖ユダヤ伝** ▶OVA「摩陀羅」㊦(バンダイ)の付録小冊子に掲載。次号本誌に掲載。

MADARA=SAGA 相関図



◉田島昭宇画のコミック　●小説　★田島昭宇以外によるコミック　▶構想中

CHART 3 マダラの基本設定はどうなっているのか

➡光と闇の皇子を軸とする転生物語なのだよ

「摩陀羅」は「壱」の物語を出発点に摩陀羅が転生を繰り返し、聖神邪たち摩陀羅の仲間たちも彼を追って転生を繰り返すというのが基本の展開である。摩陀羅を生むのはどの時空でもサクヤ姫の化身、父親はミロクの化身である。摩陀羅とともに生まれるのが摩陀羅の負の運命を背負った影王。彼らはそれぞれ光の皇子と闇の皇子と呼ばれ両者は常に対立する。ラジオドラマ版「転生編」の光（影王）は弟マダラと共に今度は戦いたいと願っているという設定。カオスと聖神邪は摩陀羅の眷族である二天童子、赤と青の戦士の化身として転生をくり返す。

注意してほしいのは「摩陀羅」シリーズにおいてマダラと対立するのはミロクではないということだ。ミロクは母サクヤとともに様々な時空にマダラと影王を再生させるために存在する。マダラの敵は神の国アガルタ（反世界アローカ）であり、「壱」のミロクはある事情からアガルタの代理人となっていた。むしろ本来のミロクは「弐」の甲賀三郎に近い。

なぜ、マダラはアガルタと戦うのか、そして彼らは転生し続けるのか？　そのあたりの事情は「転生編」の新シリーズで明らかにする予定なので期待してほしい。以上をふまえて「マダラ」を読んでね。

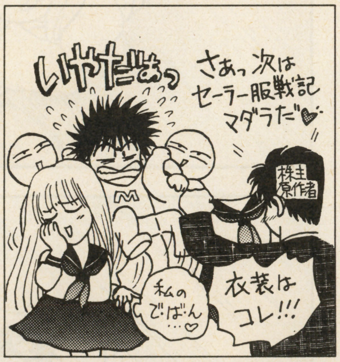


CHART 4 いったい誰が誰に転生したのか知りたい

➡わかりやすく図にしてみました

キャラクターの転生について表にまとめてみた。「弐」は摩陀羅覚醒前の話なのでカオスらの転生した姿は登場しないがかつて影王に従っていた八将軍が転生していた。「転生編」でも八将軍は何らかの形で転生し、登場する。

MADARA 壱&赤	MADARA 弐	転生編	幼稚園戦記
マダラ	御霊マダラ	ないしょです ？	マダラくん
影王	伐叉羅	光河光	影王くん
麒麟	芙蓉	伏姫輝燐	キリン先生
夏凰翔	恐山の地下に封印	カオス	カオスくん
聖神邪	恐山の地下に封印	犬彦緩蛇矢	聖神邪くん
ミロク帝	甲賀三郎	？	ミロク園長
サクヤ姫	八百比久尼	？	サクヤママ
邪兎	八瀬童子の邪兎	兎屋邪人兵衛	ジャト先生

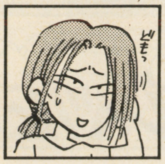
CHART 5 そもそもマダラプロジェクトとは何だ

➡それは本人たちにもよくわからない

「摩陀羅」全シリーズを制作・プロデュースするのが謎の集団マダラプロジェクトである。まんが家、ゲームデザイナー、編集者、株主原作者によって構成され多様なメディアで摩陀羅を展開する。しかし人手不足なので弟子やパシリや田島先生のアシスタントは年中、募集している。希望者は『電撃ＳＦＣ』気付ＭＰ宛に名乗り出よう。人生をふみはずすカクゴがいる。

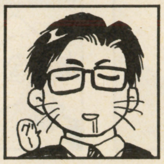
●MADARA　PROJECT　構成員

作画担当
田島昭宇
一番労働時間が長いが、たまに今回みたいに突然休む。

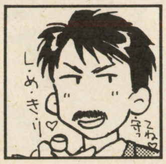


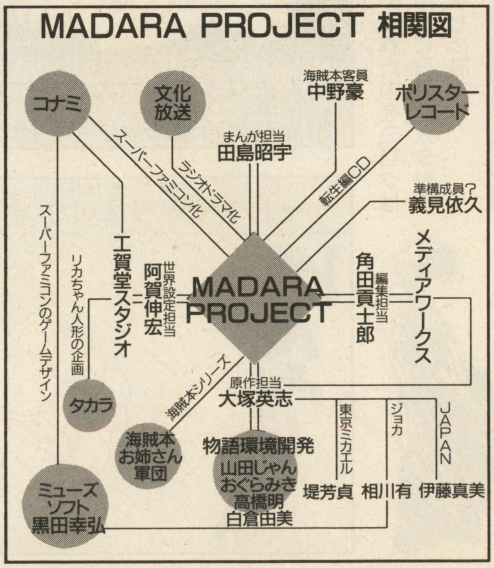
ゲームデザイン担当
阿賀伸宏
マダラＴＲＰＧのシステムを設計。「電撃ＲＰＧ」で展開予定。

原作担当
大塚英志
ＭＰの中で一番妖しい。田島先生の原稿が遅いと写植もはる。



編集担当
角田貢士朗
この人がワガママ言って会社を移ったので掲載誌がかわった。





イラスト／おぐらみき

早送り魍魎戦記
MADARA

CHARACTER CATALOGUE ▼ 摩陀羅

マダラ誕生秘話

▶真王にふさわしい強力な霊力を持って産まれたマダラであったが。

タタラ爺　マダラを拾う

▶ヒルコとなって雨の川に流されたマダラは日修羅（ヒジュラ）の村に漂着。

▶KINDERGARTEN CRUSADE MADARA◀

サクヤ姫とミロク帝の息子。双子（ふたご）の兄影王（カゲオウ）のチャクラをも吸収して生まれた。その秘められた力をミロクは恐れ、マダラの持つ8つのチャクラを身体ごと魍鬼八大将軍（もうきはちだいしょうぐん）に奪わせる。ヒルコと化して日修羅（ヒジュラ）人タタラに拾われたマダラは全身にギミックを装着し成長、自らの身体とチャクラを取り戻すため旅立つ。

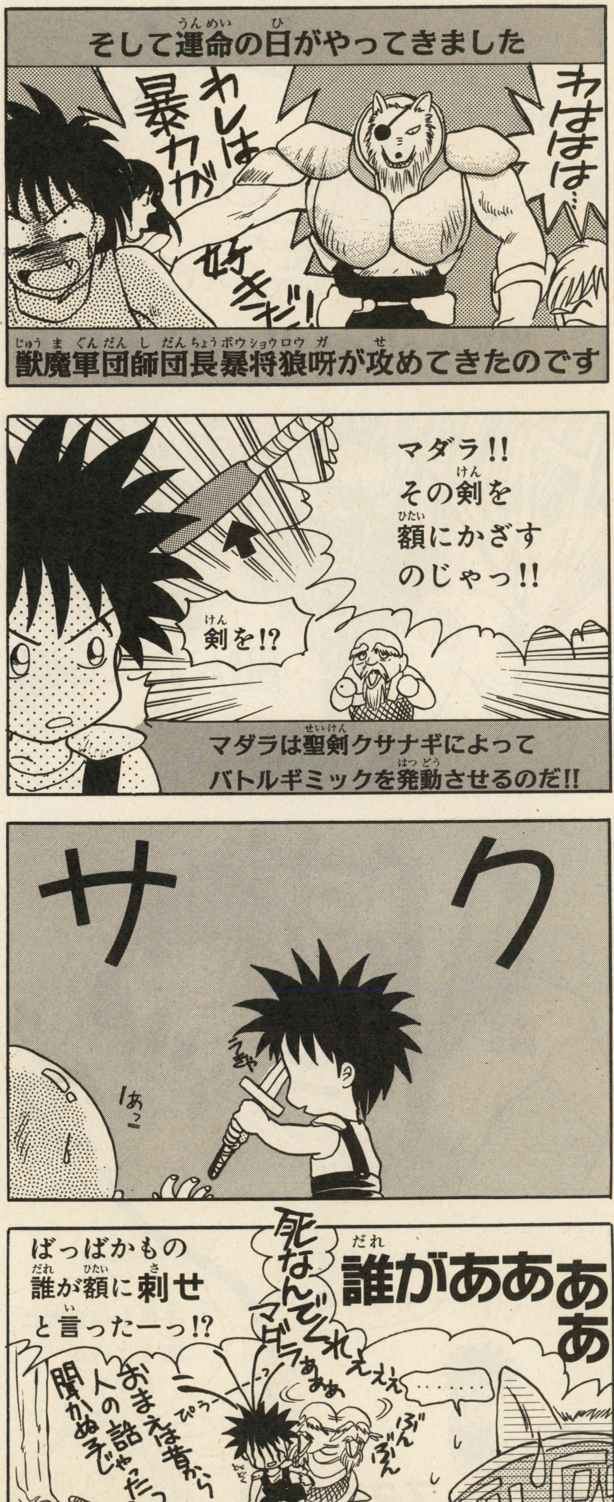
はみだしマダラ学園▶うちはほとんど文化放送が入らない！「モスクワ放送」と重なり光の声が異国の言葉でかき消されてくーっ!!（清水市／椰きに鳩）
●その他、中国語放送、韓国語放送など各国の放送が地域によって乱れてくるそうです。（じゃん）

便利なギミック

▶タタラ爺によってギミック戦士となったマダラ…だけど。

マダラ覚醒

▶聖剣クサナギを額にかざしバトルギミックが発動、戦闘開始!!



CHARACTER CATALOGUE ▼ 麒麟

▶KINDERGARTEN CRUSADE MADARA◀

日修羅人タタラの孫娘として育てられるがマダラを庇護する母なる力〈妣〉の化身である。マダラの姉アマツ姫の身体を借り人間の姿をしているがその真の姿は霊獣・麒麟であったことが「壱」のラストシーンで明らかになっている。マダラのチャクラの力をコントロールするアイテム、蓮（さざなみ）を持つ。

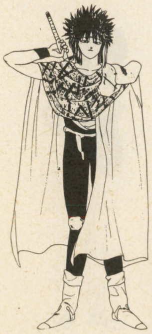
はみだしマダラ学園▶ マダラのラジオは、とても面白いです。でも、最初は前にやっている「グリーンウッド」が目あてでした。（千葉市／荒井勇人）
●「グリーンウッド」の作者の方もマダラファンというウワサだよ。（じゃん）

CHARACTER CATALOGUE

聖神邪

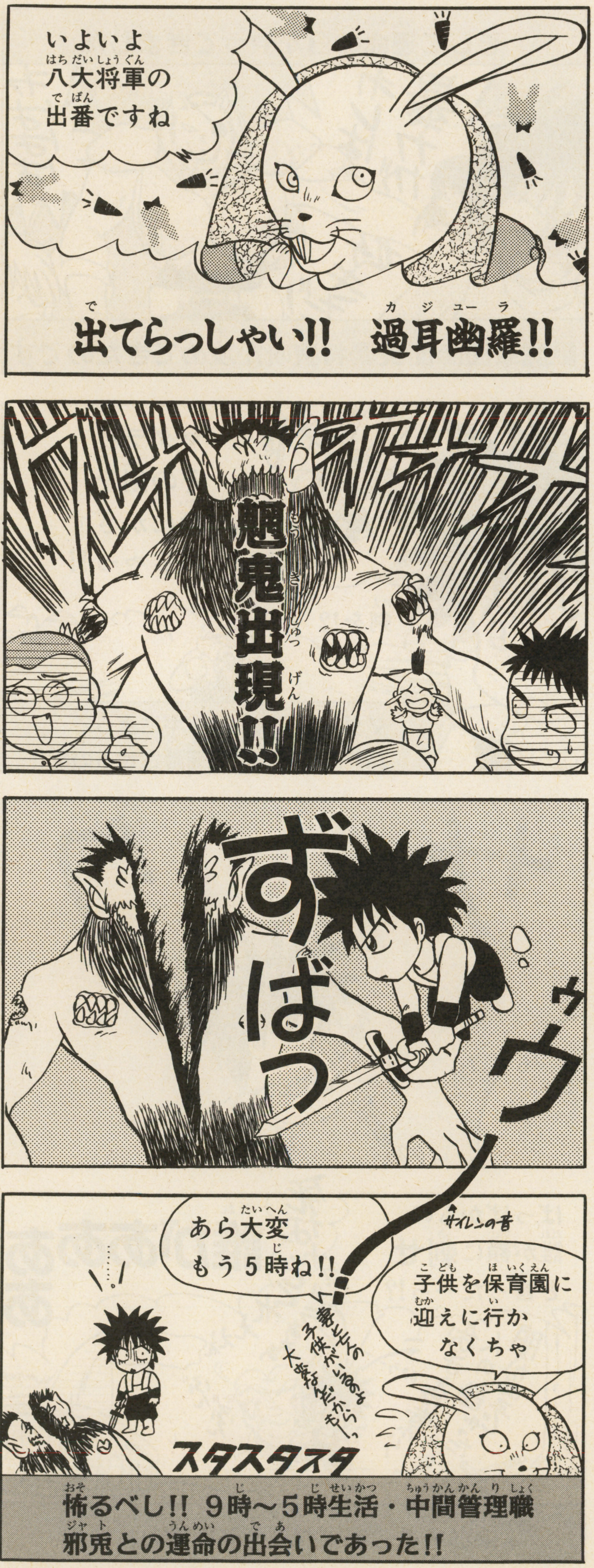
北方の王国・ヨモツの王族。ヨモツの民の安全と引き替えに人質としてミロク帝の配下に入るが、マダラの持つクサナギの剣を一時期手に入れたことをきっかけに反乱、マダラたちと合流。「赤(LASA)」においてはマダラと同じ時空に転生するための秘法を求めフダラクに姿を現す。真王の眷族たる二天童子の一神である。

▶KINDERGARTEN CRUSADE MADARA◀



金剛八大将軍動く!!

▶マダラの8つのチャクラを奪った八大将軍が襲いかかる!!



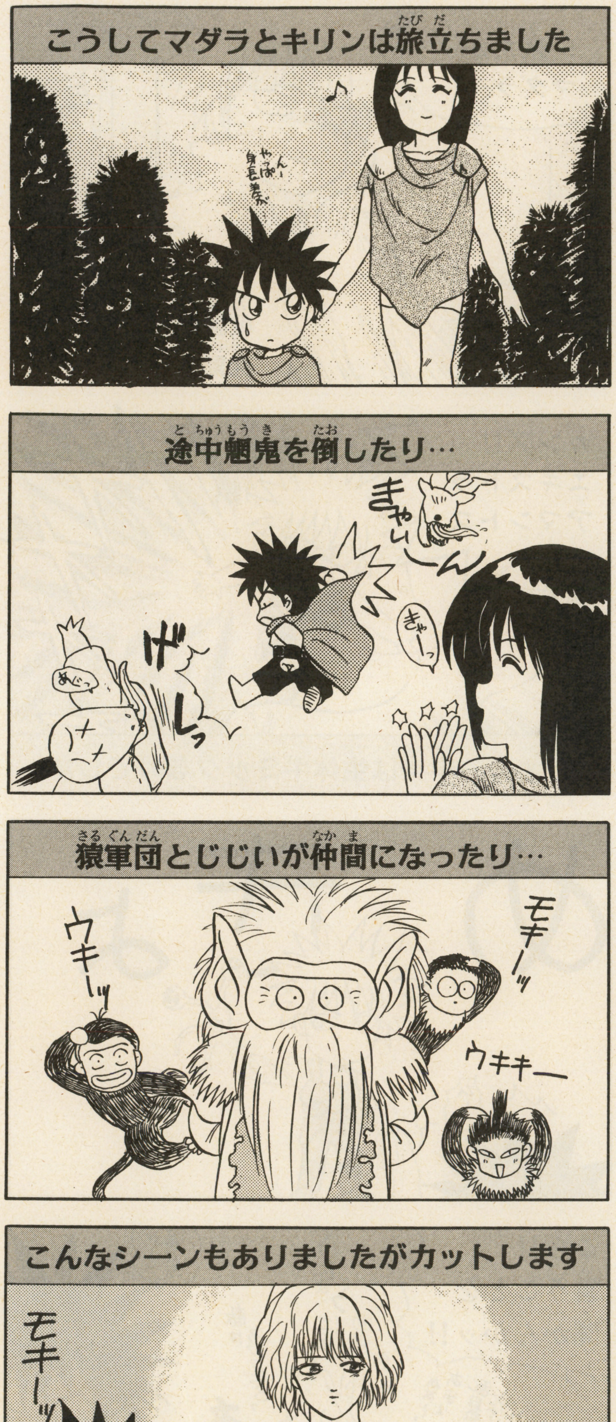
ギミックのその後

▶八大将軍を倒すとチャクラと一緒に生身の身体が戻るんだぞ。

はみだしマダラ学園▶田島先生、「Pop'nツインビー」と先生のイラスト交換しませんか。(静岡県／八木靖生)
●コナミさんからはまだもらえないそーです。

旅は楽し

▶八大将軍と戦うため旅立ったマダラの前に現れたのは!?



カオス登場

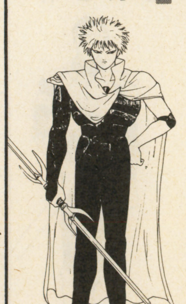
▶自分こそ選ばれし真王だと信じて疑わないカオスなのだ。

CHARACTER CATALOGUE ▼

夏凰翔

▶KINDERGARTEN CRUSADE MADARA◀

ミロク帝に滅されたホウライ国の廃皇子。自らの半身をミロク帝に差し出して近衛兵となる。失った半身には日修羅人・徐福によって生体ギミックを装着、右半身が生身、左半身がギミックの半人半機の戦士となる。後に反乱軍を結成。霊的には真王摩陀羅の眷族、二天童子の一神、青の戦士であるとされる。



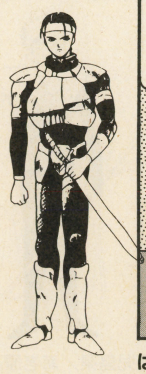
はみだしマダラ学園▶世界史の授業でカルマという言葉がでてきたので調べてみたら業という意味だった。カルマの運命の重さがうかがえた。（鹿児島県／海老原なつる）

●ちなみにグウィンは「ゲド戦記」の作者の名前を拝借してます。（大）

CHARACTER CATALOGUE
▼沙門

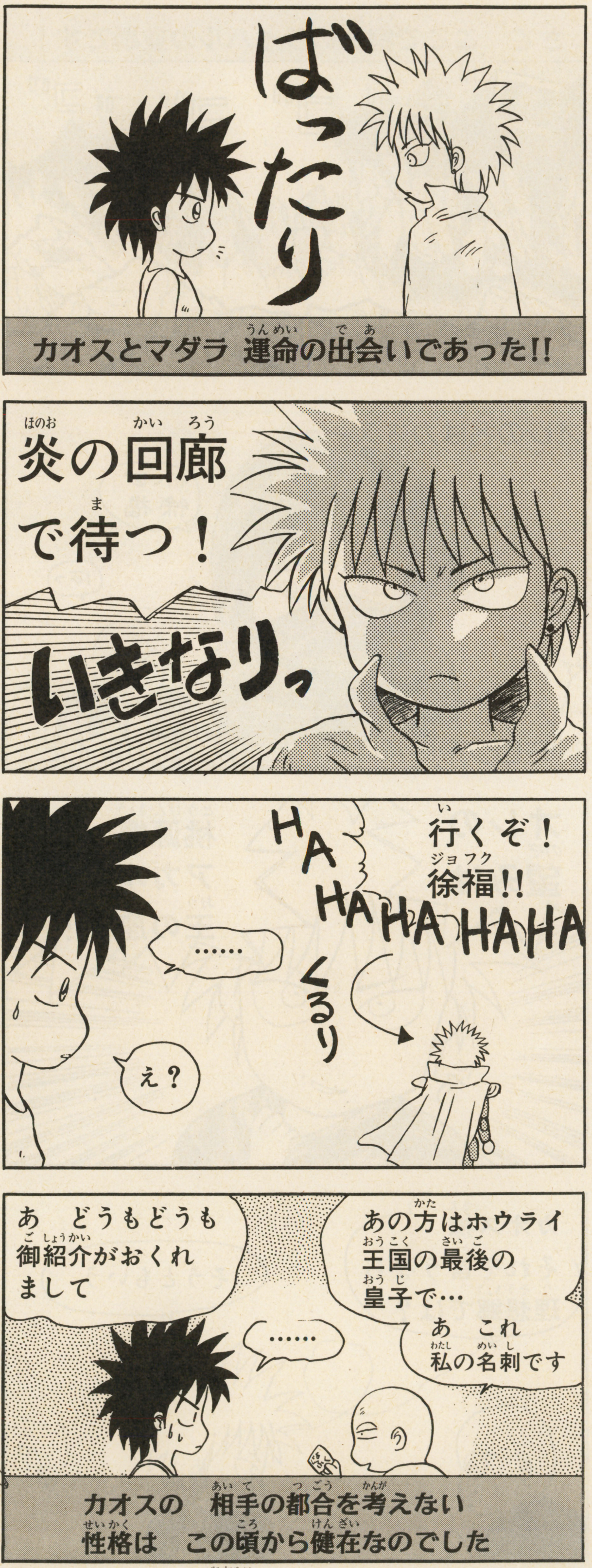
辺境国イカルガの元戦士。魍鬼に襲われ重傷を負っていたところを日修羅人徐福に救われギミックの試作品を装着し復活。貿易都市バンドウを拠点に反ミロク帝のゲリラ組織沙門党のリーダーとして活動後、マダラたちに合流。「赤」ではフダラクに渡り行方不明となった聖神邪を捜し求め旅をしている。

▶KINDERGARTEN CRUSADE MADARA◀



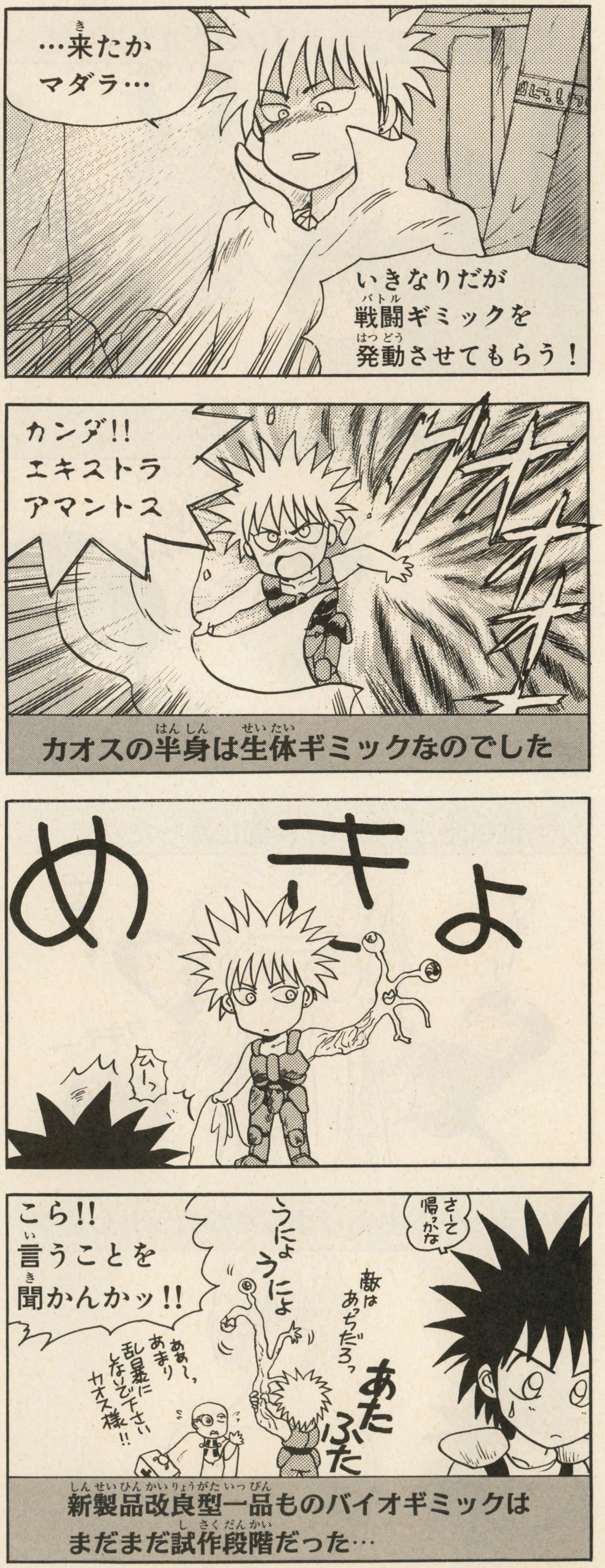
対決!! 炎の回廊

▶どちらが真王となるか、いきなりサシで対決を要求するカオス君!?



生体ギミック

▶カオスの半身に装着された改良型生体ギミックの威力はスゴイぞ!!

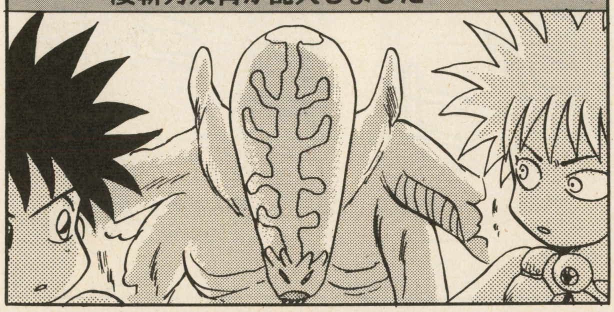


はみだしマダラ学園▶私をMPに入れてくれるのなら明日にでも会社を辞めお茶くみでもコピーでもしちゃうのに…。（松戸市／夜黒水月）
●人生を誤ってはいけません。しかしどうしても誤りたい人を広く求めています。（大）

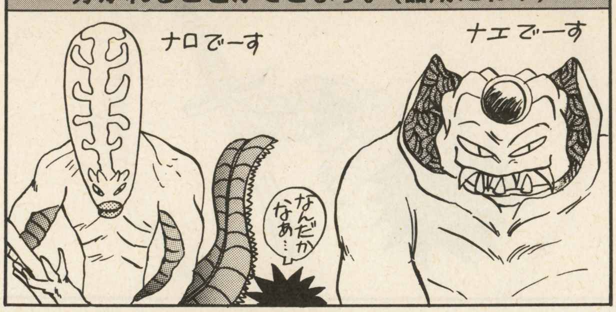
隠された真実①

▶炎の回廊でマダラを待っていたのは魍鬼・凄斬刃双臂!!

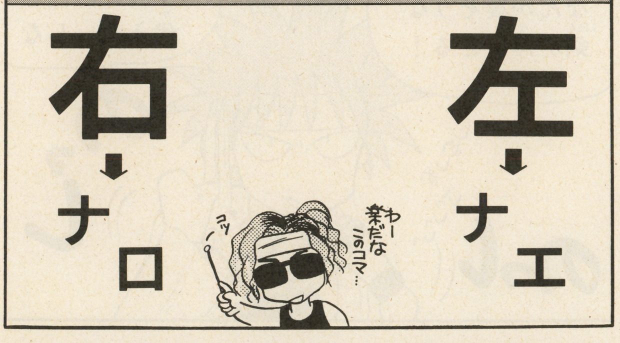
2人の闘いに魍鬼八大将軍の1人凄斬刃双臂が乱入しました



凄斬刃双臂は、ナロとナエの2つに分かれることができます。(器用だね♡)



実はこいつらの名前の由来が

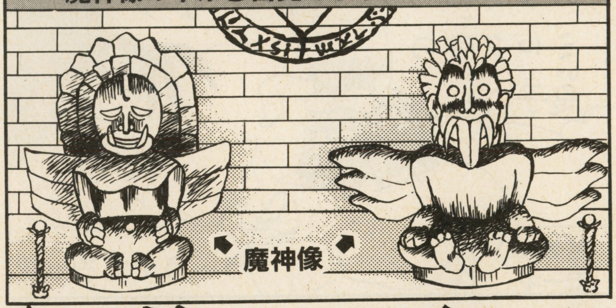


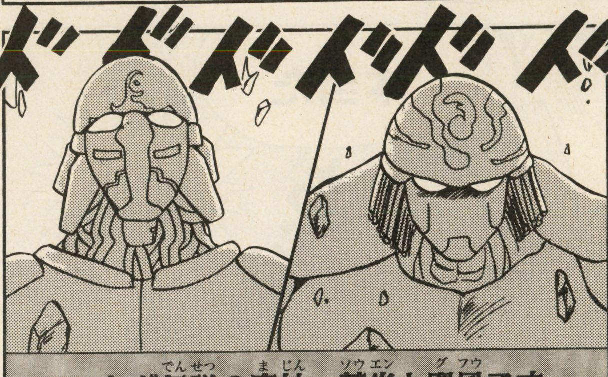
…だとは口がさけても言えません!!(工画堂が考えた)

隠された真実②

▶炎の回廊で真王の眷族となる伝説の魔神が目をさます!!

ナロとナエに護られていた伝説の魔神が魔神像の中から目覚めます



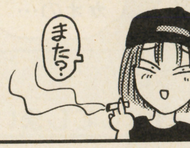


これが伝説の魔神・蒼炎と颶風です

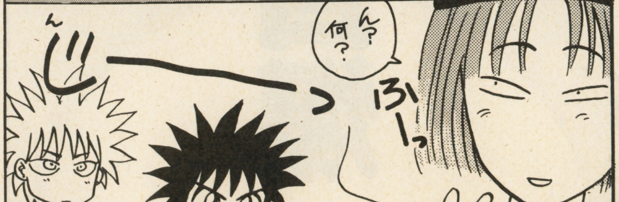
しかし、この魔神像がまさか……!!

スクープ!!

魔神像の謎に迫る!!



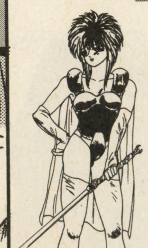
田島先生のおじさんのハワイ土産の人形そのままだとは口がさけても言えません!!



CHARACTER CATALOGUE ▼ 邪魅羅

▶KINDERGARTEN CRUSADE MADARA◀

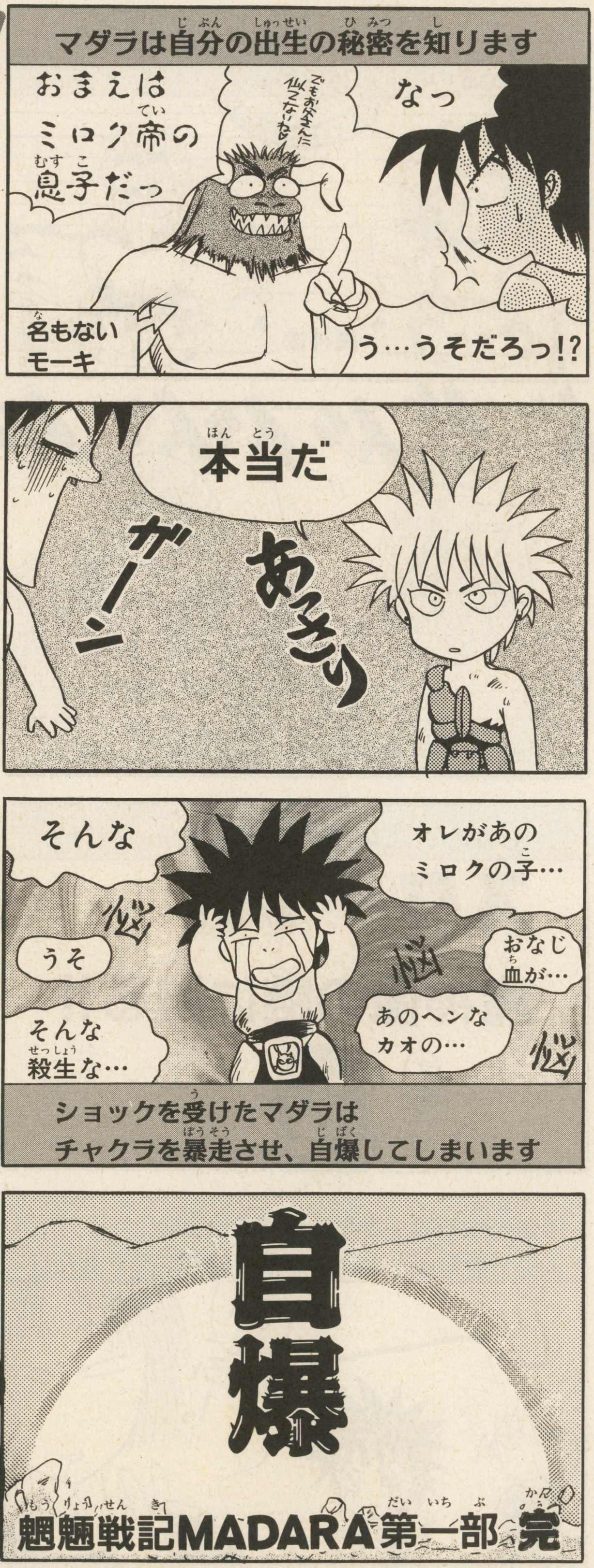
カオスと聖神邪の幼なじみ。元ソーマ国の貴族の娘だったが、ミロク配下の戦士に。「壱」の後日譚「ガンダーラ編」でカオスと結婚、新たに建国された千年王国の王妃となるものの、夫カオスとともに秘かに東方に旅立つ。カオスを庇護する〈妣〉の力を隠し持っているが本人さえもそれに気づいていない。



はみだしマダラ学園▶ラジオ聞いたよ。疑問が1つ。マダラ子ちゃんとは!?(福岡県/聖摩雷)
●謎のパーソナリティ、マダラ子ちゃんの正体はMPの関係者です。(大)

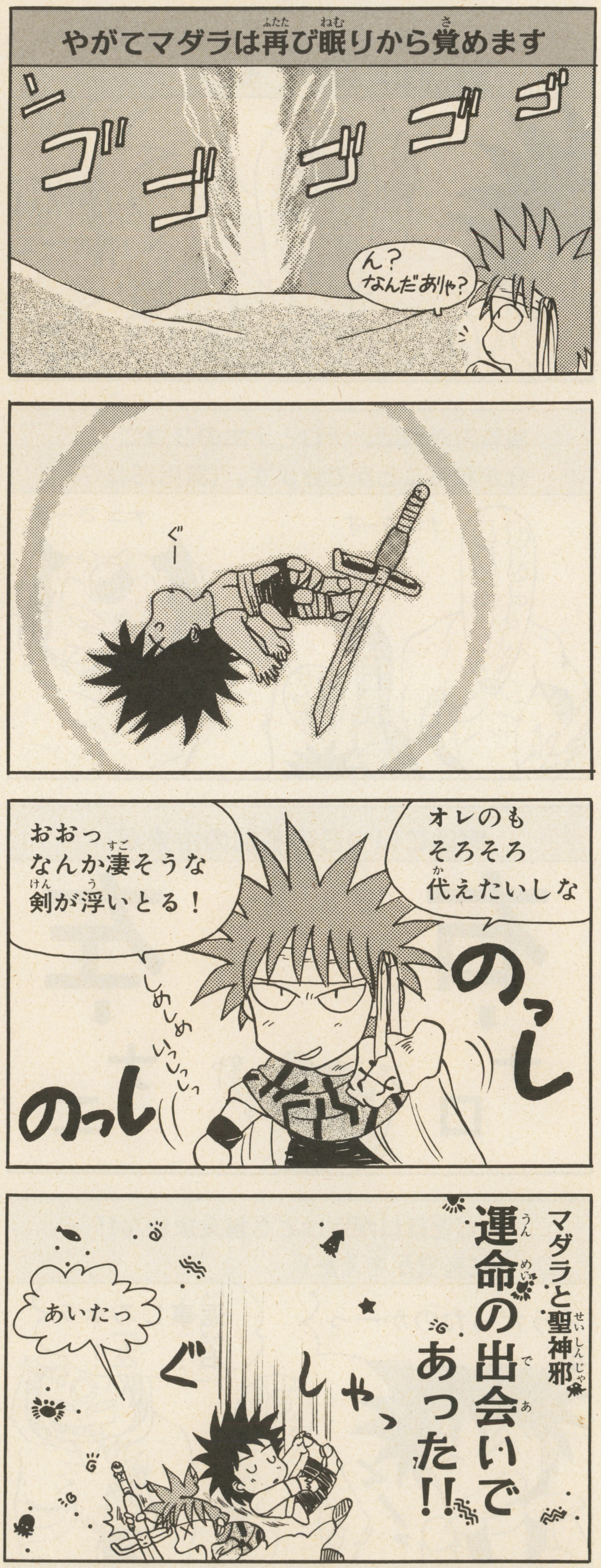
マダラ大爆発

▶チャクラが暴走、炎の回廊とともに姿を消したマダラの行方は。



聖神邪　登場!!

▶復活したマダラをクサナギごと拾ったのは聖神邪。その目的は!?



CHARACTER CATALOGUE
▼
ミロク帝

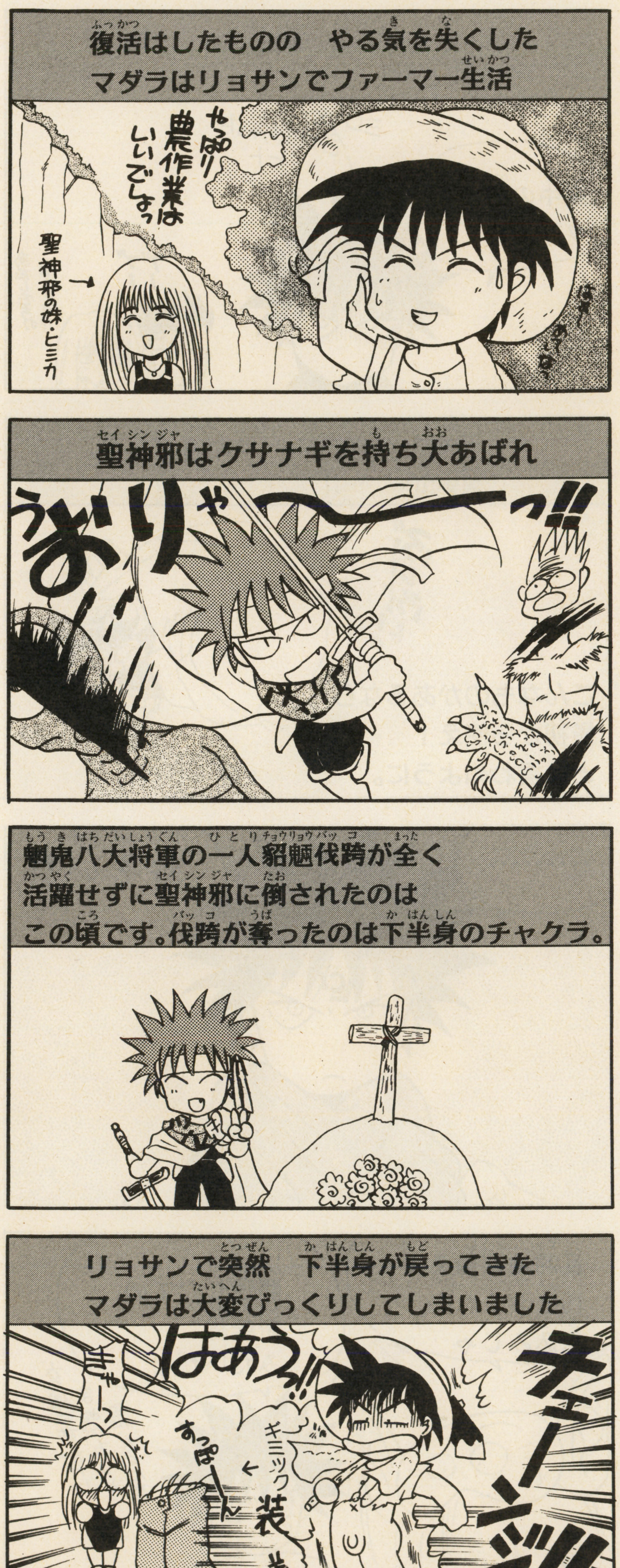
フダラクから侵入してきた侵略者。フダラクの西方の王朝に仕えた勇者が、アガルタの力に呑み込まれ妖魔と化したのがその正体だとされる。始まりの大陸を制圧、金剛界曼荼羅に模して魍鬼八大将軍を国の要に配した帝国〈金剛国〉を建国する。「赤」ではアガルタの力と分離したミロクの幽体が登場している。

▶KINDERGARTEN CRUSADE MADARA◀

はみだしマダラ学園▶聞こえねえよォ文化放送(泣)11時から文化放送さがしてやっとつかまえたのが11:40ぐらい。うう。(北海道／佐々木美雪)
●みんな苦労して聞いてくれてありがとう。(じゃん)

そのころのマダラ

▶戦いに嫌気がさしたマダラはリョサンで世捨て人になっちゃった!?



ぼくは影王

▶マダラ不在の反乱軍を急襲した影王はキリンを誘拐!!

CHARACTER CATALOGUE ▼

サクヤ姫

KINDERGARTEN CRUSADE MADARA

ウガヤ王の元王妃。ミロク帝により夫を殺されミロクの王妃となる。アマツ姫、マダラ、影王の3子を出産。ミロクの力と対立し、光と闇の皇子を産む母なる力"姫"の一つでもある。マダラ・シリーズの中では無数のサクヤ姫の分身が登場する。カオスの姉・久遠や風姫、ヒミカなどもサクヤ姫の分身である。

はみだしマダラ情報▶ 地方のリスナーからラジオドラマが聞けないと悲鳴が殺到。ごめんね。ドラマ部分のCD化を実現すべくMPは奔走中!!　吉報を待ってね。

CHARACTER CATALOGUE
▼
影王

▶KINDERGARTEN CRUSADE MADARA◀

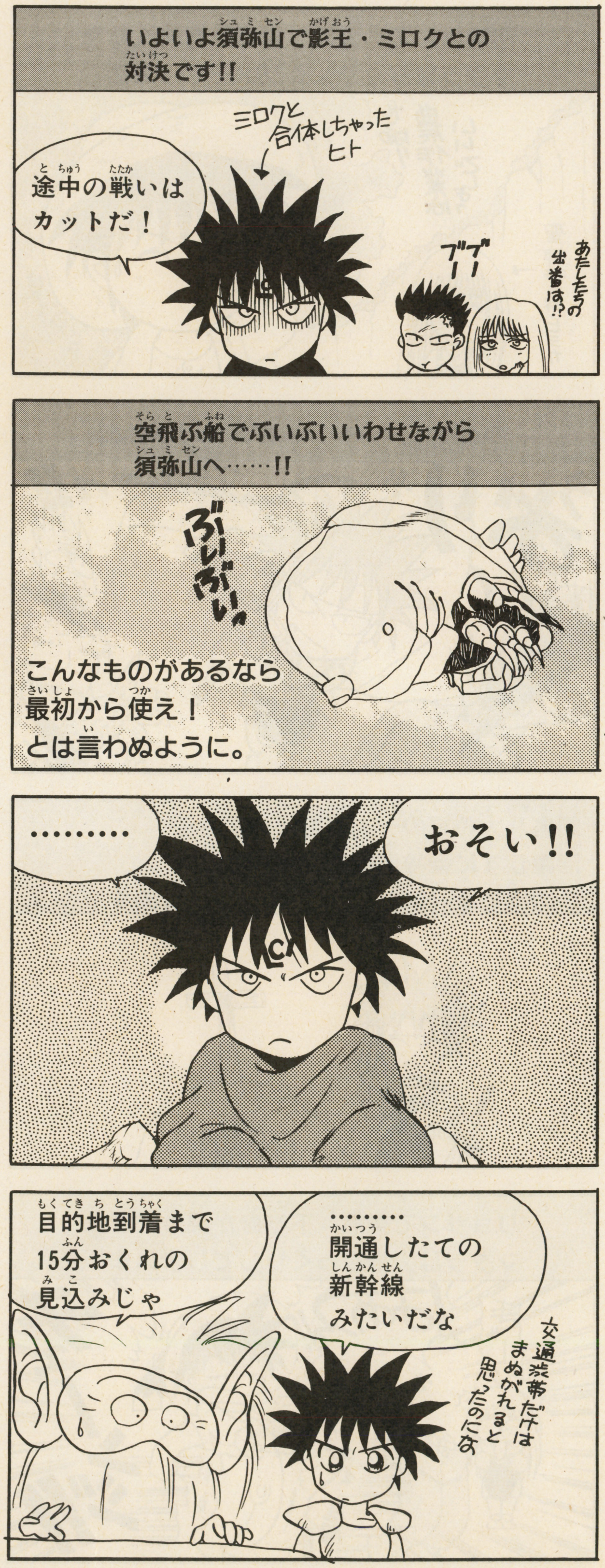
マダラの双子の兄。母の胎内にいる時、マダラに霊力の大半を奪われヒルコとして出生。魍鬼八大将軍の長・蛇括神憑分がマダラから奪った天のチャクラごと寄生。自分から全てを奪った弟マダラを憎悪する一方で、父ミロクにも秘かな敵意をいだき、妖焔侯戍倭主らを率い造反を企て遂にはミロクを殺す。

兄弟の宿業

▶マダラと影王。彼らは時空を超え戦う宿命にある光と闇の皇子だ。

待ちあわせ♡

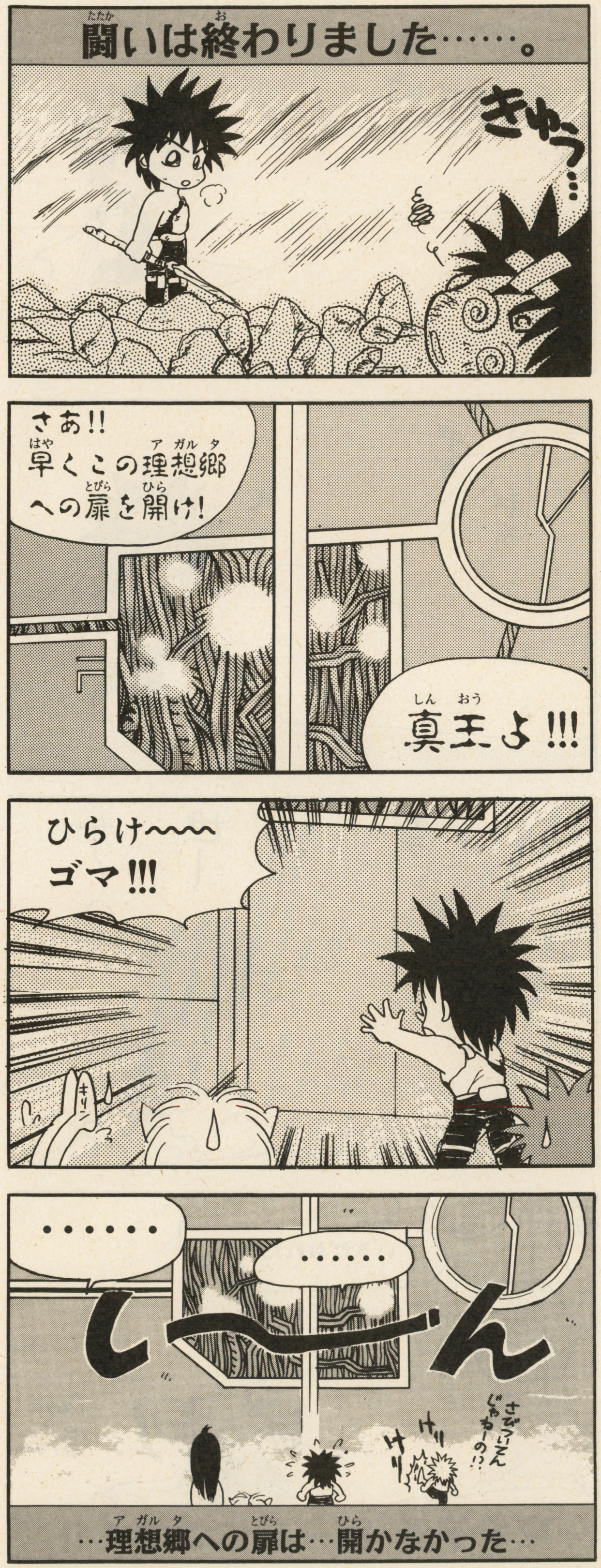
▶影王の待つ須弥山に方舟で出発!!
金剛国軍と全面対決だ!!



はみだしマダラ情報▶問いあわせの多い小説『アガルタの真王(下)』は諸事情から刊行のめどがたちません。MPも阿賀さんも早く出したいのに、残念です。

理想郷への扉

▶ミロクを取り込んだ影王を倒したマダラは真王に選ばれた…⁉



ミロク転生

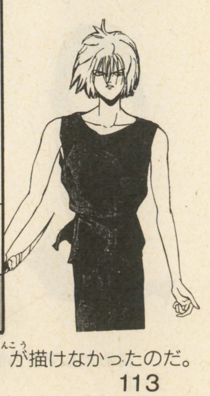
▶ミロクは死んでなかった!! ミロクを追ってマダラも転生!!

CHARACTER CATALOGUE

伐叉羅

『弐』の主人公。影王の転生した姿。恐山に眠るマダラの魂〈御霊摩陀羅〉に、摩陀羅復活のための霊的エネルギー〈ダキニ〉を送り届けるのが使命。ヤワトの牛頭大帝の一子だが実は母・八百比久尼が甲賀三郎との不義密通で産んだ子。恐山で〈ダキニ〉と分離、その衝撃で時空を超えフダラクに漂着する。

▶KINDERGARTEN CRUSADE MADARA◀



はみだしマダラ情報▶工画堂スタジオのパソコン版のおまけにつく田島先生のショートコミックが完成。次号でその名場面を公開予定。で…「赤」が描けなかったのだ。

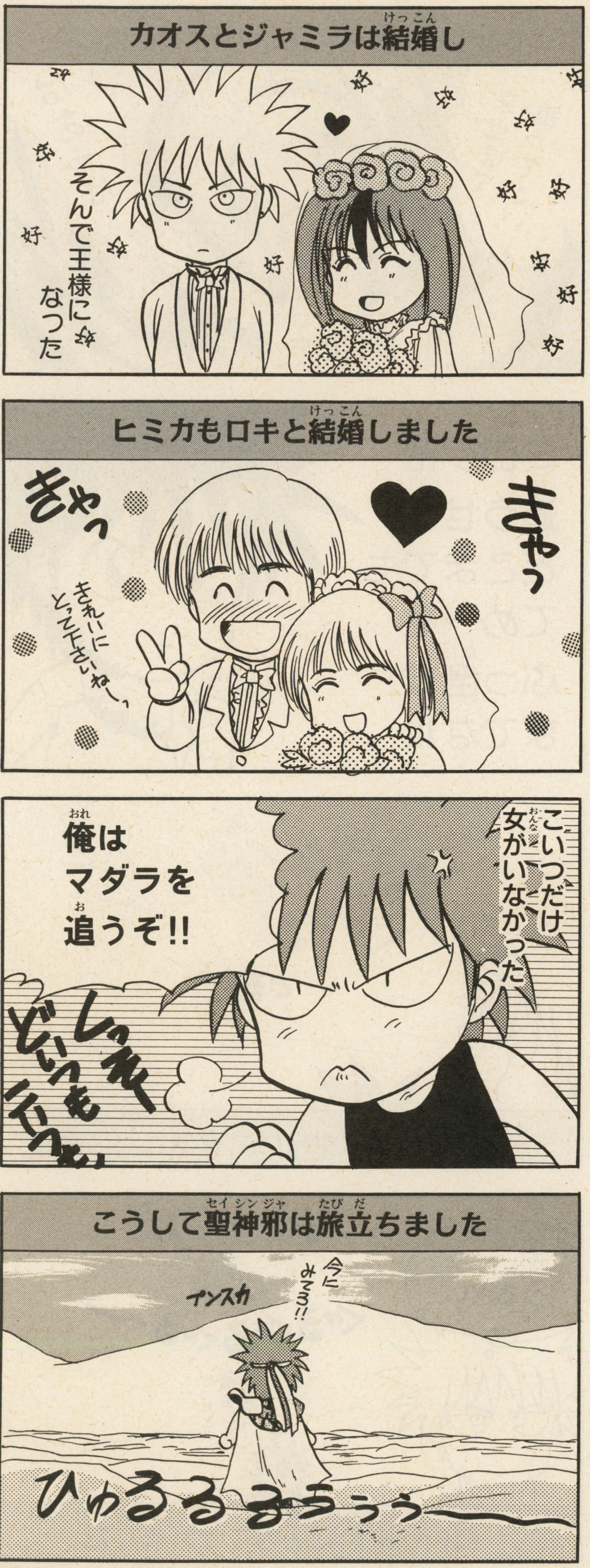
CHARACTER CATALOGUE
芙蓉

▶KINDERGARTEN CRUSADE MADARA◀

ヤワトの地下に存在する巫女国家ユイマンの王女。巫女白沢によってバサラに託され恐山に向かう。"妣"の力の一つであり、麒麟の転生した姿。バサラを恐山に導く道標的存在。父は甲賀三郎、母は八百比久尼。すなわち伐叉羅の姉にあたる。ユイマン第二の都、蓬莱山の人穴で教育係の巫女白沢に育てられる。

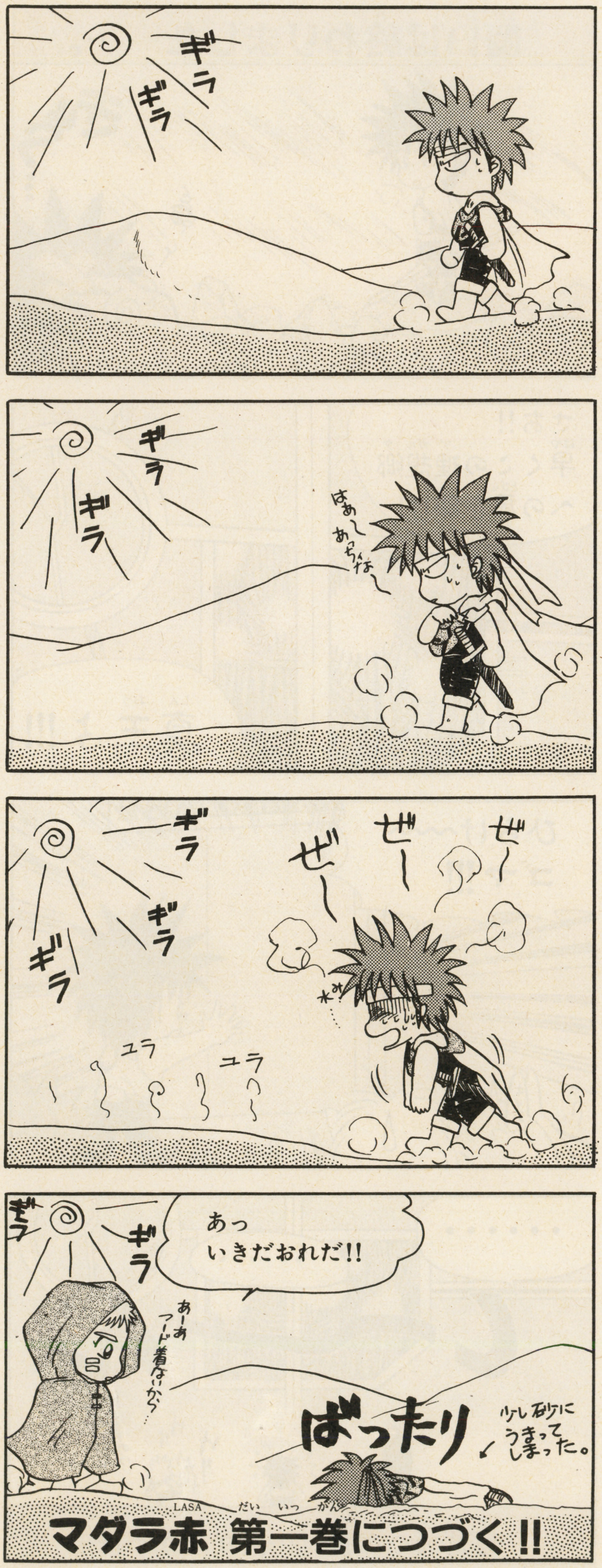
新たなる旅立ち

▶聖神邪は転生したマダラを捜し求め一人フダラクに旅立つ…。



マダラ赤・プロローグ

▶それから数年。フダラクの砂漠で聖神邪はムーたちと出会った！

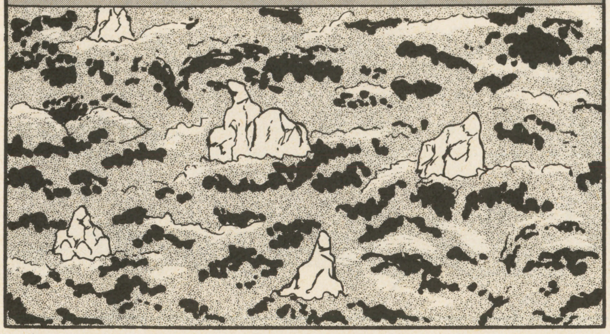


はみだしマダラ情報▶キリコがラジオドラマのマダラに登場、再び注目の「ブラザース」。単行本化は来年以降の予定。その前に「完結編」を発表したいと田島先生。

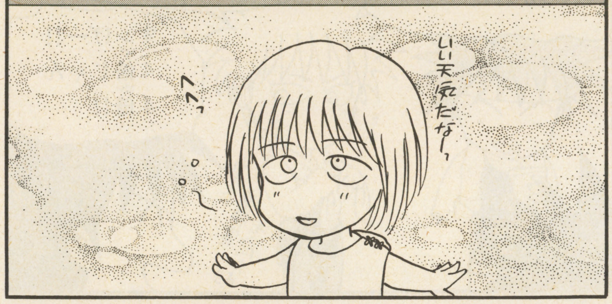
超早走りマダラ弐

▶株主原作者は気に入っているのでその内小説にするからね。

昔々、ヤワトという島があったと(日本昔ばなしのごとく)

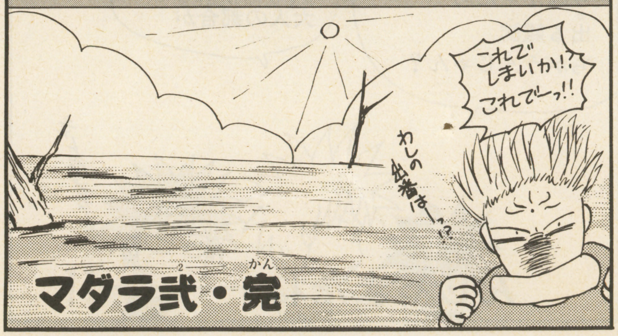


そこには影王が転生した少年バサラが住んでおったぁ〜



じゃが、運悪くヤワトは洪水に飲まれてしまったんじゃ〜

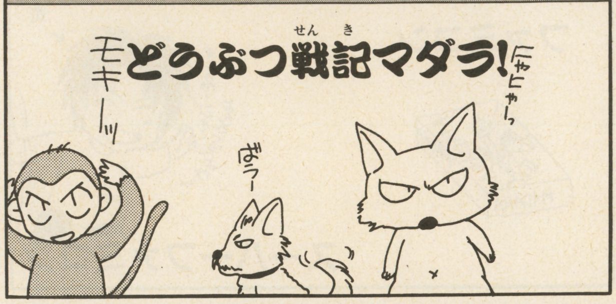
まっこと痛ましい話じゃの——



108のマダラ

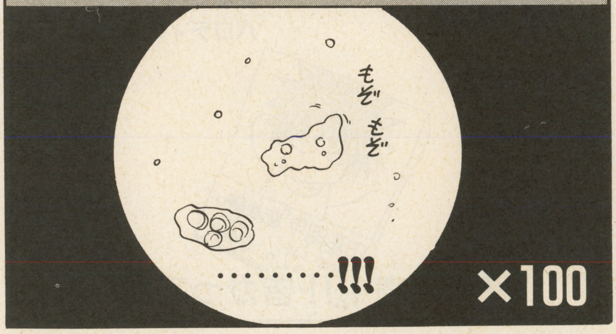
▶MP内部でも誰も信じていない株主原作者の大風呂敷(笑)。

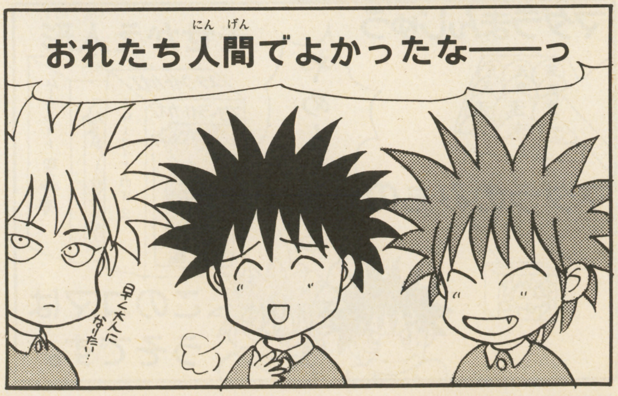
その後もマダラのキャラクターは転生をくりかえします



何しろ原作者の思いつきで108回も転生しなきゃいけない運命です

果てはこんなものにまで転生しました





CHARACTER CATALOGUE

甲賀三郎

別名、山彦のミロク。ミロクの転生した姿。ヤワトの先住民族アソベの復興のため朝廷に造反、バサラの力を利用して朝廷を滅ぼそうとする。しかし、やがてミロクとして覚醒。自分もまたマダラ復活のためにサクヤ姫の化身である八百比久尼の意で動く手駒であることを悟り、その運命に身をゆだねる。

▶KINDERGARTEN CRUSADE MADARA◀

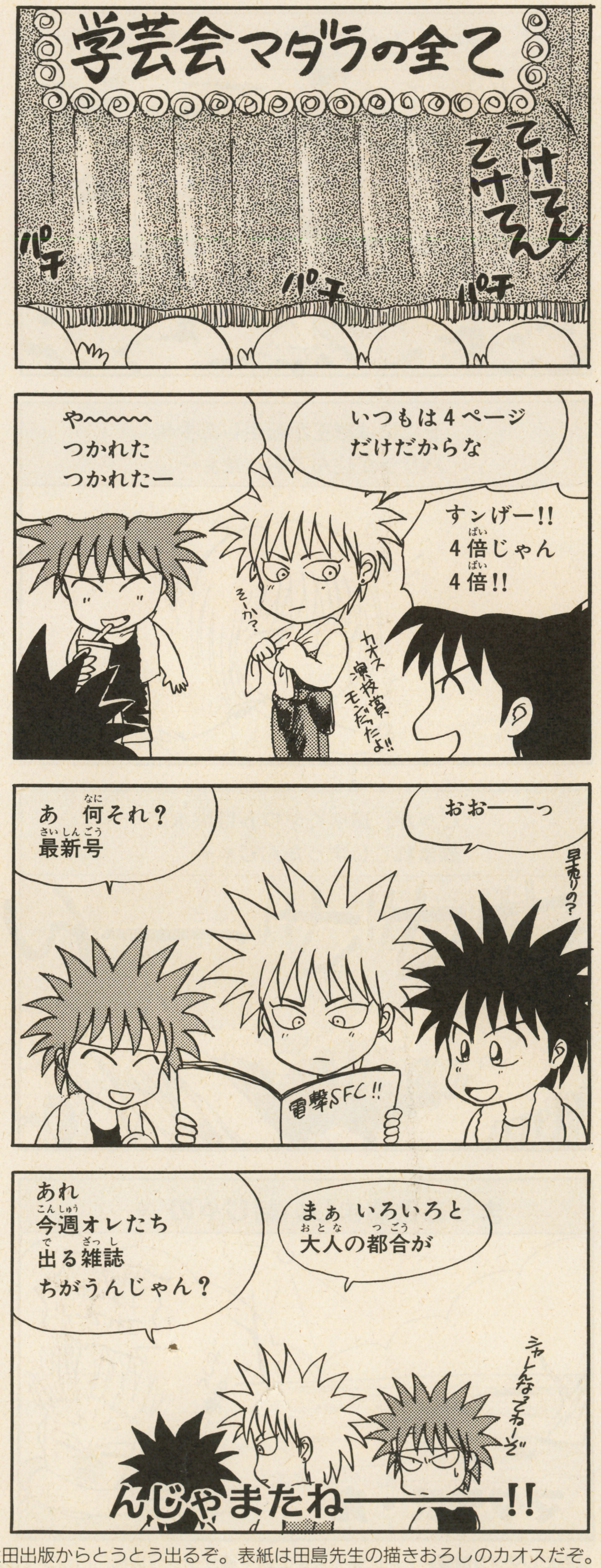
はみだしマダラ情報▶7月に発売決定の転生編サントラ版&CDシングル。ジャケットは田島先生の描きおろしイラスト。次号のマダラ学園で公開する予定だよ。

めでぃあみっくすもしたぞ

▶ファミコン第3弾は「幼稚園戦記」だ!!（義見依久のみ希望）

おしまいだよ

▶「だいたいこんな感じの話だったよね」（義見）「違うぞ!!」（MP）



CHARACTER CATALOGUE

八百比久尼

伐叉羅の母。マダラ復活のための人柱的存在である伐叉羅を生み、夫ミロクをマダラ復活のための供儀として伐叉羅に殺させる。そもそもヤワトという島そのものがマダラの魂を抱く母胎として存在し、マダラ復活とともに消えゆく運命にあるのだが、ヤワト自体、"妣"の力である比久尼の思念によって作られた。

▶KINDERGARTEN CRUSADE MADARA◀

はみだしマダラ情報▶"裏海賊本"『マダラアウトサイダーズマガジン』が7月初旬、太田出版からとうとう出るぞ。表紙は田島先生の描きおろしのカオスだぞ。

SFC　PC-98版　ラジオドラマ　コミック

◉制作──海賊お姉さんペア
with MADARA PROJECT

★★★ 摩陀羅の最新情報をいち早くお届けするページ ★★★

まだら学園 MADARA

イラスト／まんが担当
義見依久
今号だけで漫画を31本も書き下ろした千葉県一(?)の働き者。

構成担当
山田じゃん
猫をかぶって、働くふりするさぼりの天才＆埼玉県一の怠け者。

前ページを読んでしっかり基本をつかんだ後は、最新情報をまたまた、しっかりチェック!!　たった20ページでマダラの全てがわかってしまったきみは、もう立派なマダラフリーク!!

斑とすばるのSFC攻略ガイド③

描いた人 義見依久

まだらインフォメーション
摩陀羅全集がいよいよ７月頃から発売されるぞっ！　今までより大幅改訂されるといわれている設定部分の内容をちょっとだけ紹介しちゃうぞっ!!　今回、巻ごとにテーマが分かれ、整理されている。ざっと言うと①キャラクター設定②世界観紹介③モンスター設定④摩陀羅キーワード辞典…と、より分かりやすく、ディープなものになっているのだ。期待しててね。

ラジオ

ラジオでおなじみのまだら子が、ラジオに届いたおハガキを紹介！

文化放送
日曜23：30～
ON AIR中

ラジオドラマ MADARA 転生編

6月前半放送分

ストーリーダイジェスト

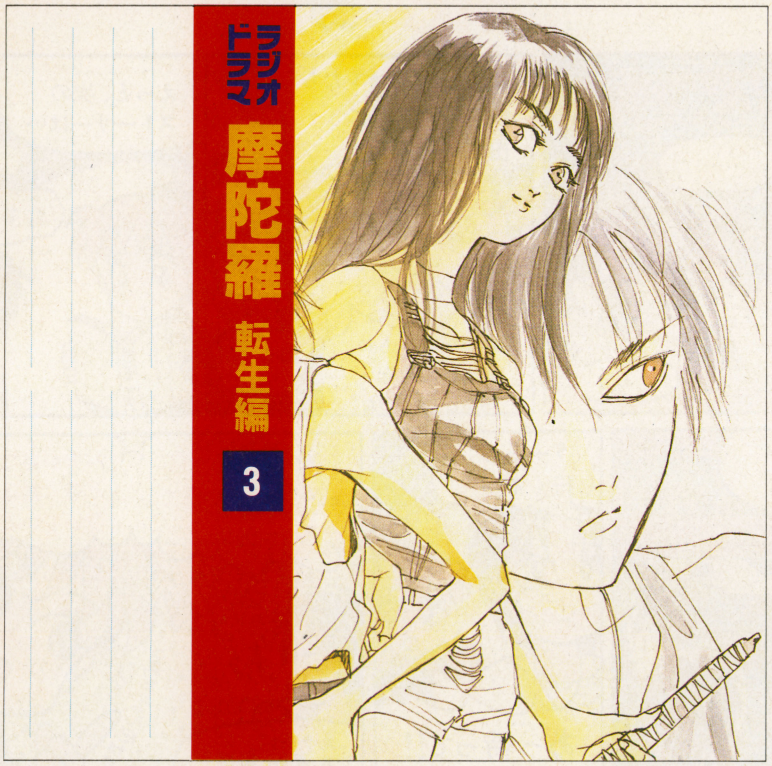
●地方ネット情報●東海ラジオ／毎週月曜24：30～●九州朝日放送／毎週日曜23：30～

登場人物●光河光／飛鳥高校3年生。前世は影王。●光河飛雄／光の弟。摩陀羅を名乗る。●邪人／前世は邪兎。光を付け狙う。●伏姫輝燐／伏姫コンツェルンのお嬢様。前世は麒麟。●犬彦緩蛇矢／前世は聖神邪。●鬼塚不二子／光と飛雄の保護者。生命光学の博士。●獅子丸隼人／邪人の仲間(?)。

前号で自分は摩陀羅だと名のった飛雄。そして飛雄は、沙門と光に向けシャオロンを放った……。夏に向かってだんだん暑くなってきたけど、ラジオドラマも負けずにアツクなってきたぞっ!!

カセットレーベルになる★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

田島先生描き下ろし名場面ギャラリー③



⬆切りとってエア・チェックの時に使ってね。

舞台は筑波へ。そして新たな転生戦士との出会い……

場面は一転してホテルの一室。光は輝燐に付き添われ、３日間も眠り続けていた。飛雄が光と沙門に向けシャオロンを放った直後、光栄スクール・池袋校が大爆発を起こした。しかもその爆発は、光が反射的に放ったシャオロンによるものだったのだ。その場にいる人々は、輝燐がいつも胸に掛けている勾玉の不思議な力により救われたらしい。

目覚めた光は輝燐から、筑波に光栄スクール・筑波校というのがあるということを聞く。そしてそこの責任者は、なんと保護者であり、最も信頼している鬼塚不二子だというのだ。それを聞いた光は、ホテルを抜け出し不二子の居る筑波の研究所へと向かった。

一方、輝燐と緩蛇矢も光を追って筑波へとやって来た。そしてファミリーレストランで食事をとって出てきた２人の前に、１人の男が現われた。名前は、獅子丸隼人。彼は、突然シャオロンで緩蛇矢を倒すと、輝燐を連れ去ってしまった。

その頃光は、筑波の研究所に向いタクシーをとばしていた。しかし途中、待ち受けていた兎人に襲われ、タクシーに催涙ガスが撃ち込まれた。光はタクシーから降りて逃げ出すが、足を滑らせ川に落ちてしまう。

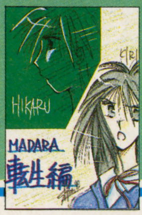
川に落ちた光を助けたのは、鬼塚不二子だった。不二子に説明を求め、詰め寄る光。

その時、２人の前に飛雄が現われた……。

永遠の(?)マダラフリークまだら子の紙面ジャック

出張アガルタ倶楽部

ラジオでおなじみのまだら子が、ドラマのイメージイラストを紹介しちゃうよ～ん♥



⬅静岡県／SHIO Nさん●かわいい♥

⬅岡山県／斑霧さん●ほくろって…!?

クローズアップ

伏姫輝燐♥

ちょっとジャジャ馬なお嬢様

転生戦士を求め、転校を重ねる。輝燐の前世はもちろん麒麟。"裏三種の神器"の勾玉を持って、魍鬼と戦う。

伏姫輝燐役 冬馬由美さん

⬅「しっかりしたお嬢さん」という感じでやっています。

まだら子のラジオ情報

●ＣＤ情報●佐久間学さんが歌うラジオドラマ摩陀羅転生編の主題歌「きみを守りたい」のＣＤシングルが7／25にポリスターから発売決定!! また同時に「摩陀羅転生編・サントラ版」も発売されちゃうよん♥ 両方とも田島先生描き下ろしのジャケット！ さらにサントラ版には「田島先生のミニ画集」が付いちゃうのだ。おこづかい貯めて待っててね♥

SFC

発売日まで後1か月!! SFCに期待する!ってハガキがたくさん届いたゾ!

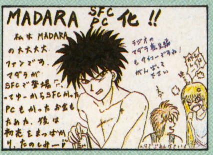
山田じゃんのMADARA2ゼミナール

イカスじゃん！　イカスじゃんっ!!　何だ、ハガキが全然こないなんて心配することなかったじゃんっ!!　みんなぁ、おハガキせんきゅー♥　ってなもんで今回はおハガキ紹介だぁっ！

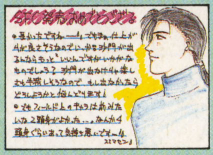
Jリーグより白熱しているかどうかナゾだが、みんなのSFCにかける情熱に…この山田じゃん…不覚にも…涙が……ってのはちょっとウソ♥　しかぁし、みんなの魂にウソはないとみたっ！

『MADARA2』7/16発売まで 待ってられないナイスなあなたの愛のお便り♥

操作マニュアルもできたし、もちろんゲームもでき上がっている。後は売るだけとなったSFC『MADARA2』！　期待度も最頂点。あと、ちょっとだけ待てっ!!



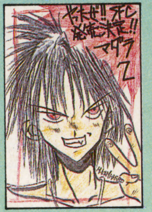
⬅群馬県／おったまげ南さん●摩陀羅ったらおいた♥



⬅大阪府／いのさん●……ごめんねっ♥

⬅福岡県／聖摩雷さん●よしっ！

⬇山口県／沙羅鈴江さん●でるよ♥

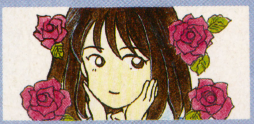


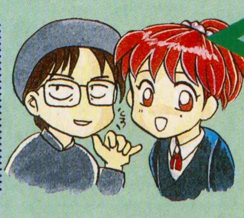
⬆宮崎県／瑞見水流さん●

⬅埼玉県／斑さん●最後はやっぱパンチラ♥でしょう(笑)ねっ♥

『MADARA2』のことならなんでも コナミさんに聞け!!★★★★★★★★★

「敵の出現率は低くなっていますか？」東京都／田中沙綾さん●ゲームバランスを大切に考えて制作しているから、きっと満足してもらえるはずよ。





他のコーナーもよろしくね

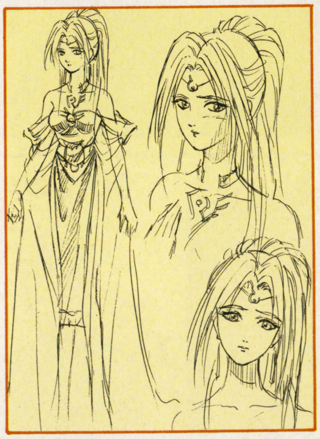
●108のまだら：摩陀羅のサイドストーリーを考えてね。●キリンちゃん日記：麒麟と摩陀羅の新婚生活を想像しちゃおう。●摩陀羅の設定：摩陀羅の忘れられた設定を1コマ漫画ふうに描いてちょーだい。●以上、3コーナーの他にも楽しいお便り待っているぞよ。

PC98

阿賀伸宏の3連発だぜハニー

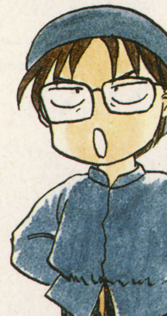
聖神邪の彼女ついに発表!!

摩陀羅がチャクラを暴走させ、眠りに就いた2年間、聖神邪は聖剣クサナギを手にし、金剛軍にさらわれたヒミカの救出作戦に奔走していた。そしてその間にこっそりと彼女を作っていたのだっ!!　彼女はマリカちゃんという巫さん。なかなか大人っぽい顔立ちだけど、聖神邪はいったいどうやってお近づきになったのか？　そしてどうなるのか？　ゲームを見てのお楽しみだっ!!



山田じゃんと同人誌を作ろう!!

摩陀羅の同人誌が最近パワーがない！　そろそろ海賊本をって言っているのに、こんなことじゃ情けないゼッ!!　…つうことで山田じゃんが仕切って一冊の摩陀羅の同人誌をっちまおうって訳。ハガキか漫画稿用紙投稿サイズに墨一色8枚以で漫画を描いて送ってちょ。(詳しは山田じゃんのささやきを読んでちょんまげ)しめ切りは7月末日消印有効。まじで海賊本の執筆者を探す心積もり。力作を待つ!!　ちなみに表紙は田島昭宇先生だぁ!!



⬅各コーナーへのおハガキのあて先は180ページを見てね。

山田じゃんのささやき♥

今回大々的に募集をかけた同人誌。要は摩陀羅のパロディー漫画を描いて送ってほしいということよ♥　ちなみに山田じゃんはホモホモ漫画が苦手なので送ってくれてもいいけど、寝るときちょっぴり枕を濡らすことになるので、枕が腐らないといいなぁと思います。漫画の描き方が分からない人は、コミック誌の投稿募集ページを参考にしてね。よろしくっ！

義見依久の
大江戸 伐叉羅伝 3

⬅静岡県／無職人かめダラZさん
●このように忘れていない人もいて、結構ちまたの人気者じゃ〜ん!!

●大江戸一般家庭茸類栽培促進計画の巻

●真夏にむかってふところぽかぽか状態の義見先生におたよりプリーズ♥

義見依久のつぶやき

この前久しぶりに映画を見ました。「天使のラブソング」。あれ、いいっスよ。すごく面白かったよー。大画面で見てほしいなぁ…ちょっとオススメ。そんでね、約半年ぶりにライブにも行ったんだ。楽しかったよー♥ 疲れたけれど……。G.Wには旅行にも行ったし、5月は今年に入っていちばん活動した月だったな。おかげで今、仕事三昧なんだけどさぁ。

電撃少年団

横☆電

パディ小暮の扉マンガ、支持率5%のうわさ

せっかくゴールデンウィークつぶして取材に行ったのに
ジェットコースター乗れなかったぞ くそ～!!

八景島シーパラダイスの妖怪

GHOST IN HAKKEI-YOI WA SUMO!!

アクアミュージアム

➡全5階、総水量1万2000トンという日本最大級の巨大水族館。エントランスは滝&亜熱帯植物で、ジャングル風呂みたい。

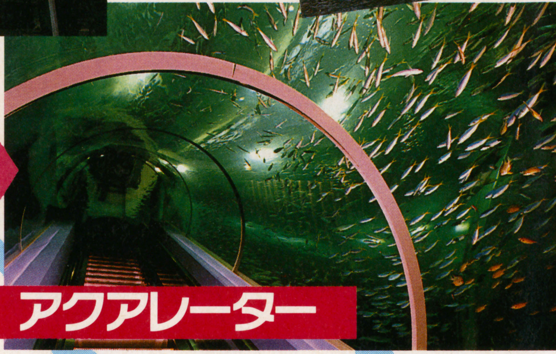
⬇ひとで

➡生きたヒトデをナマで触ることができる「タッチプール」…なんだかこのネーミング、歌舞伎町系なんですけど(笑)。

これがシーパラダイス3大「アクア」だ!!

このテーマパークの最大のウリは水族館。ひとたび入ると気分はトロピカル、まさにお魚になったタワシ…って古いか？

アクアレーター



⬆大水槽の中を3階から1階まで下りていく、世界初の水中エスカレーター。長く見ていたいが、立ち止まれないのが残念。

アクアスタジアム

イルカ、アシカ、トドなどのパフォーマンスが見られる巨大プール。コンピュータでコントロールされた照明と音響の迫力はすごい…って、見てないけど。➡

⬇でも混んでいた

⬆この日はプレオープン日で招待客で一杯。まさに満員電車状態だ。さ、魚が見え～ん！

特別寄稿
『日本人と遊園地』
by
小我「ジェットコースター乗せろ」恋次郎

八景島というと思い出すのが小島一慶である…って、そんなもん思い出してどうする。全然関係ないぞ。それより、遊園地だよ。あ、最近はテーマパークと言うのか？？　まあどっちでもいいがな。なんで日本人というのはあんなに遊園地が好きなんだ？　いつ行っても人で一杯。乗り物に乗るのに何時間も並んでよう。ほかにすることないのか？　たとえば、なんか、その…ほら、あれだよ。くそ。「たとえば」って書いたわりには1個も思いつかないぞ。ちくしょ～！

まあいいや。んで、今回の取材だけどさ。行ったのがゴールデンウイーク中よ。それも3日の日！　まさにど真ん中！　まんじゅうで言えばアンコの部分だ。顔で言えば鼻だ…とか、意味のない比喩を使って文字数稼ごうとしてるのが、ありありだけど許してね。

で、そんな大事な時間を費やして、しかも1時間も電車に乗って行ったのに、すげえ混雑！　どのアトラクションも長蛇の列だ。まさに「モスクワの人々」状態だぞ(笑)。え、なに？　ジェットコースターは3時間待ち？　水族館2時間待ち？　「げ～っ！」はせが一が叫ぶ！　「ウソだろ～」俺もぶ～たれる。「ぶす～」バディが屁をこく。でも、客はみんな平気な顔して並んでおる。おいおいおい！　何でそこまでする!?　たかがジェットコースターだぞ。たかが水族館だぞ！　俺は言った。「もういいよ。外観だけ写真撮って帰ろう」

サーフコースター

⬆これが問題のジェットコースター。全長1271メートル、最高時速75キロ！ 海に突きだしたループをかけ抜けるコースは日本初…ということだが、乗ってねぇんだよ！

ウォーターシュート

⬅長さ70メートルのレールを一気に滑り降りるボート。着水時に船頭さん（もっとかっこいいネーミングにせよ）がジャンプする！

ベイマーケット

⬅イルカなどのキャラクターグッズをはじめ、エコロジー商品などもあるショッピングゾーン。

レディースポリス

⬆パーク内の道案内や、安全のためにいる女の子たち。だが、おもな業務は一緒に記念撮影をすること…と見たが、違うか？

オクトパス

➡タコの足に付いたライドに乗って、ブンブン振り回されるというアミューズメント。パディに言わせると「あのタコ…顔が怖い」とゆ～こと。そうか。

ゴミパック

➡ご親切にゴミ袋を売っている自動販売機。しかし百円とは…。ひょっとして、これで儲けようと思ってるのか？ 誰も買ってなかったけど…。

ところがその言葉に、はせが～が反論した。「そんなことは俺のジャーナリストダマシイが許さない。せめて、水族館は入ろう」「だけど2時間待ちだぞ」「大丈夫だ。横入りすればいい」…それのどこがダマシイだ。

結局、水族館を見てへとへとに疲れた我々は、飯を食うためレストランに入った。そして注文して1時間。テーブルに来たのは水だけだった…！ でも、俺はその時、密かに思った。「これも神様が俺に与えた試練なのかもしれん…」。密かに思ったワリには、大したことないシャレだったな。今考えると…。

⬆ジェットコースターの列の最後尾だ。日本人ってば…。

とりあえずINFORMATION

「八景島シーパラダイス」★交通／京浜急行・金沢八景駅～シーサイドライン・八景島駅下車。★営業時間／年中無休。午前8時～午後10時半まで。★料金／入島料は無料。アクアミュージアム・高校生以上2400円。小学生1400円。幼児700円。アクアシアター500円。サーフコースター1回1000円。その他のアミューズメント300円から。18才以下のみ、乗りもの乗り放題の「なんでものれるけん」(2500円）がある。また、17時以降は「トワイライト券」(2000円）がお得。

★その他の施設／宿泊可能なシーパラダイスロッジ、1泊8000円から。横浜～シーパラダイスを結ぶ船の便あり。

横★電

今回の取材で手に入れた「Jリーググッズ」…って、何でそんなもんを手に入れたかというと、たまたまベイマーケットに売ってただけの話なんだけどさ。で、とりあえず読者にあげます。モノは「Jリーグ応援用パフパフラッパ」2名。「Jリーグオフィシャルサッカーボールのミニチュア」(笑）1名だ。欲しい人は「小島一慶って誰ですか」係まで。

ヴァーチャリアン 嘘 つかない

コージィの業界毒舌御意見版

Vol. 9

by 渡辺コージィ

「スーパーファミコンのモザイク機能をXXXXに使ってほしいのだ!!」

今回は、「なぜ家庭用ゲームでスケベものが出来ないのか!?」という話の続きだ。この件について渡辺は、ここ数週間にわたって、各方面に対して結構マジに取材していたのだ。

ハイパーメディア・クリエーターの高城剛氏は「今、ＴＶ番組の最大のライバルとなっている『ＴＶゲーム』と『アダルト・ビデオ』…この２つのメディアには共通点がある。**“手を忙しくさせる”**ことである」とゆーようなことを言っている。

僕はこの意見に１００パーセント、賛成である。

前に書いたように、僕らは現代社会に満ちあふれている様々な快楽をカチャカチャと切り替えながら（ザッピングしながら）暮らしている。

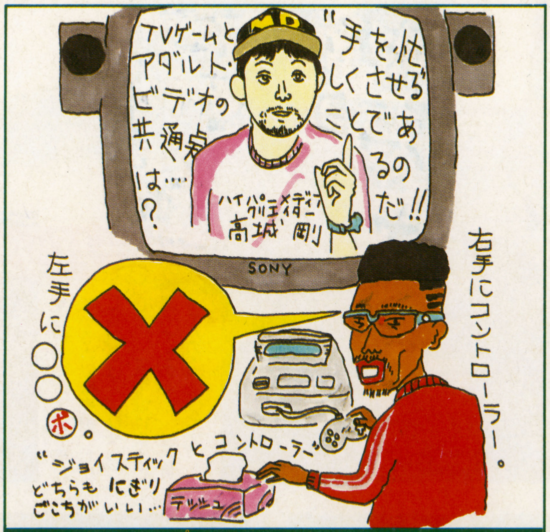
アダルト・ビデオと**ＴＶゲーム**とは、これほど気が散りがちな時代に生まれ、勝ち抜いてきた、つまりザッピング時代の申し子なのである。

現代社会でもっとも熱中度の高いエンターテイメントといえる**「ゲーム」**（右手）と**「エロ」**（左手）を組み合わせることによって両手がふさがり、僕らはモニターにクギヅケになってしまうことになる。これこそがマルチメディア、史上最強の娯楽なのだ。ちょっと大袈裟かな。

だからこの欄では「マルチメディアが普及するためには、**猥雑なパワー**が絶対に必要！」という主張をずっとしてきた。

これに対して「いやあ渡辺サンのいうこともわかりますけどね、**いろいろうるさくて…**」なんていうメーカーさんが非常に多い。ところがそんな彼等に「一体、誰がうるさいんですか」と、真顔で聞くと「いや、いろいろと…」と、言葉を濁したりする。自分でもわかってないのだ。

そーいう**バカ**はほっておくことにしよう。僕の友人に、いくつかの本格的なアダルトソフトをマルチメディアで試みている（もちろんパソコンの世界に蔓延してる例のロリコン・クソゲーとは全然違うものだ、念の為）野心的なプロデューサーが一人だけ、いる。この人の話を聞いてほしい。



⬆ 理想的マルチメディアの図。右手にコントローラー、左手にポコチン。どうだ、これでチャンネルは切り替えられまい。

「家庭用ゲームでアダルトものが作れないのは、税関や警察、つまりオカミの監視のせいではないんですよ。法的な規制だけなら、アダルトビデオ程度のものはゲーム・メディアでも許されるわけですからね。いやそれどころか、デジタル・メディアの可能性を徹底的に尽きつめれば、どんなエグいスケベだって法形態をくぐり抜けて発売できるハズなんですよ。じゃあ、なぜエロが出せないのか。モンダイは、**流通経路**にあるんですよ。現在の家庭用ゲームソフトの大半は、玩具流通ルートでユーザーの手に届くワケですから」

つまりオモチャ屋サンでエロソフトが売られてはマズイ、ということである。メーカーとしては、せっかく作ったソフトが店頭に並べてもらえない可能性を考えると、二の足を踏まざるを得なくなるのだ。

さてこのプロデューサー氏が今、真剣に取り組んでるのは、**「玩具店以外のゲーム流通」**ルートだそうだ。現在、本屋とか、レコードショップとか、ビデオレンタルショップのネットワークと交渉を重ねているそうで、もしこれがうまくいけばちょっと面白いことになるかもしれない。

彼によると、アダルトゲームを作れない現状に対して「ゲームがコドモのものだと誰が決めた！」なんて怒ってるメーカーは多いがそういうやつらに限って**“オトナのものになったゲーム”**の流通経路を自分で何とかして作ろうという努力をぜ〜んぜんしていないんだそうだ。

今、ほとんどのゲームメーカーは任天堂が作り上げた**「玩具としてのゲーム」**の販売経路に安易にのっかって商売をしているわけである。これが情けない。

そして、いつまでたってもマトモなマルチメディア・ソフト（進化型のゲーム）が出てこない最大の理由も、実はこのへんにあるのだ。

ゲームをマルチメディアとして進化させる気があるなら、まず、ゲーム＝子供のもの、という呪縛から抜け出さなくてはならない。

そのためには、任天堂がファミコンという化け物にのっかって切り開いてきた道を安易に追いかけるんじゃなくて、未開の原野を自分の手で切り開かなくちゃダメなのである。

つづく

代々木上原のファミコンショップで「いつも読んでますよ」と言われた作家・小我恋次郎の

代々木上原の妖怪

GHOST IN OGA CITY

⬅著者・スピーチ中。

第9回「はせがーのフランス式結婚式レポート」

代々木上原のファミコンショップで買い物してたら、お店の人に「あ、ゲーム雑誌に書いてる人ですよねぇ。私、店長なんで、何かあったら言ってください」と言われた。「なんか」って一体何だ?

⬆結婚式のときぐらいまともな態度をとれんのか、はせがー!…って俺もか(笑)

さて、リードとは何の関係もなく、今回ははせがーの結婚式である。いや〜行ってきましたよ。結婚式。ちゃんと鼻毛だって短く切って、もう、失礼のないように、万全の体制って言うのか? 万障お繰り合わせの上ってのか? 今週は難しい言葉いっぱい使っちゃうけどよ。

まあ、そんな状態で式場に着いたら、どういうわけだか、もう始まってやんの。何でだよ!? 案内状には「4時から」って書いてあったのに。[注1]**時計はまだ4時10分だぞ**…って、過ぎてるって!

んで、あわてて入ったら、ボーイさんみたいな人が
「こちらでございます」
って、ちゃんと案内してくれるワケさ。へへ。まあ、俺のような身分の高い人間にふさわしいエスコートぶりって言うんでしょうか?

⬆えー、これより三代目三遊亭はせべえの真打ち襲名披露をいたします。っつー雰囲気だぞ(笑)

席にも小我恋次郎様とか、名札…なんか「なふだ」っていうと安っぽいな。表札か? ちょっと違うけど、ようするに「アナタは選ばれた者だから、座っていいよ」というしるしがあったりするんですよ。で、厳かに席に着いたんだが…ところがだ!

おい、こっから怒るぞ! 結婚式の席順というのは、普通、身分の高い順になってるんだぞ。気高い生まれのヤツが前の方に座るんだぞ! なのに、なんだ。俺より2つも前に塚田デブ男が、腹をブヨブヨさせながら座ってるじゃねぇ〜か。なんで、俺が塚田より2つもランクが下なんだよ! 編集長ってそんなに偉いのか? しかもその間には、編集部でよく見るけど、名前をあんまり知らない「ゆでたまごが眼鏡かけたみたいなヤツ」が座ってんだよ。ということは順位は、
「デブ➡ゆでたまご➡俺」
ってことか? なんかプロストに対するシューマッハみたいなランキングだぞ。あれ、何かこう書くと、悪くないみたいだな。え〜と、じゃあホリプロでいうと、[注2]**山瀬まみと仁藤優子**ぐらいのランキングの差があるということだ。とにかく、はせがー、もうちょっと「地位」…ったって武夫じゃないぞ。その、なんちゅう〜か、身分のランキングを正確にするようにせいよ。

と、怒ってるうちに、新郎新婦の入場だ。ジャンジャカジャ〜ン…わっ! 出たぁっ! 紋付はかまのはせがー! ぎゃはははははははは〜! 会場大爆笑だ。[注3]**おまえは落語家の真打ち襲名披露か?** 似合いすぎてるぞ!

ってなワケで、新郎新婦が金屏風の前に座り、いよいよ式もたけなわ。「新郎の上司」だとか「新婦の友人」のスピーチが始まった。ま〜、俺の順番は最後の方なので、[注4]**余裕で料理なんかを食べつつ**見てたわけだが、なんだかみんな適度にギャグも入れつつ、うまくスピーチをこなしてるじゃねぇか。塚田なんかバカウケで、帰ってくるなり
「ふふん。もうすぐ恋ちゃんの番じゃない?」
とか、もう勝ち誇ったような顔で俺のこと見るワケよ。もう、頭きて言ってやったぜ。
「バカめ! スピーチで俺に対抗しようなんて10年早いんだよ。ブタ!」
もちろん、聞こえないように小さい声でだ。

実はこの日のためにバカウケの原稿を[注5]**わざわざ2枚も書いてきたんである。**おまえに負けるワケがない。そしていよいよ俺の番!
え〜、おほん…。あれ? ないっ! 1枚目を席に置いてきてしまった! これじゃ最初のツカミのギャグが…。背中に冷汗が流れた。
「ううっ、どうも結婚おめだとござす…」
おかげでもう、なんだかシドロモドロの挨拶である。くそ〜。その時、ふと客席を見ると[注6]**デブとゆでたまごがニヤニヤ笑っていた…。**

(注1)10分ぐらい待てよな。俺様は主賓だぞ。違うか?(注2)和田アキコと伊藤かずえでも可。(注3)タイトルの「フランス式」は「襲名披露形式」の誤りでした。(注4)「鯖のステーキ・ペロディ風デミグラスソース」みたいなヤツ。(注5)しかも原稿料なしよ、なし!(注6)あとで「なにアガってんだよ」と言われた。

横☆電

手紙『恋ちゃんへ』拝啓小我恋次郎様、このたびはこの欄の原稿を忘れてくださいまして、誠にありがとうございます。思えば小我さんとのおつき合いも7年め。つき合いはじめに子供が生まれてればそろそろ小学生にならんとする時間がたちました。その間、原稿が間に合わぬこと数十回。今回もまたやってくれました。ありがとう小我さん。**いつか殺す。**

電撃ちばば寿司

—おなかいっぱい笑える読者ページ!!

➡ちばば寿司とは…

ちばば寿司とは、非合法の寿司屋である。全国各地の電撃少年団員からゲームネタを集めて、こっそりと味合う秘密の場所なのである。そこの板前をやってるのが〝千葉達也〟という電撃少年団の中で一番若い隊員、スーパーお馬鹿さんなのだ!!

ちばば寿司では、誰のネタが一番多く掲載されるかを競う〝ちばば杯寿司争奪戦〟が展開されている。優勝者には、お寿司屋さんがサンプルとして使用している、ロウ細工寿司をプレゼント!!　第1回争奪戦は、15号まで開かれているぞ!!

➡応募のキマリ

ペンネームは10文字までＯＫだよ!!　住所・氏名・年齢、そしてコーナー名を忘れずに書いてね。ハガキ1枚にネタは1つだけ。活字ネタは、なるべく黒のインクかサインペンで書いてね。『すりすり!!　すずり』は筆ペンで、イラストはできるだけ色付きで。必ず官製ハガキで送ってね。

〈あて先〉
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部ちばば寿司○○○○係

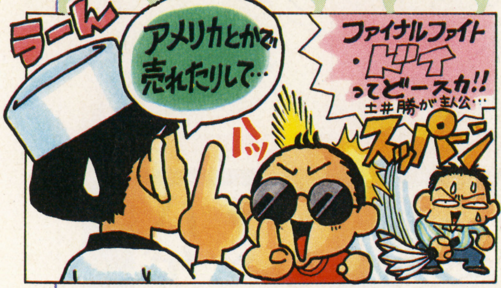
活字ネタは1G（ガリ）、イラストは2G（ガリ）あたえられます

20XX年

10年後のゲーム界を大予言！

20XX年『ファイナルファイト・ガイ』に続いて『ファイナルファイト・ゲイ』が発売されるに違いないだろう！

千葉市・侍大将飛雪



20XX年『ファイナルファンタジーV』に、侍に「ハラキリ」というアビリティが加わる。

神奈川県・はあふどわあふ

20XX年あの『釣りキチ三平』が体感ゲームになる！ 何と、ビニールプールがついてくる！

羽咋市・カネカシーナ

20XX年『ファイナルファンタジー』シリーズに、緑魔法・水魔法・茶魔法などが、出てくるに違いない！

横浜市・今橋健悟

●ちばば「緑魔法や水魔法はなんとなくわかるけど、茶魔法はなんかクサそうだな!!」

20XX年『スーパーマリオ』はキノコが〝エノキダケ〟から〝マツタケ〟まで種類が増えて、種類ごとに効果が違うだろう。

堺市・ボツでもいいです

■ハセガ「マツタケ食ってどうなんの!!」

●ちばば「食ったことないからわからん!!」

大トロ賞 ガリ5G

名古屋市・福島由洋

◀無表情のおやじとニワトリがいいねえ!! 必殺技はニワトリだけに〝スピニングバードキック〟てか？

20XX年『ドラゴンクエスト』はモンスター仲間システムが更にグレードアップ!! 武器屋のジジィからノラ犬まで仲間になる

大阪市・タイガーキック！

ナゼダス

ゲームの謎をあばけ!!

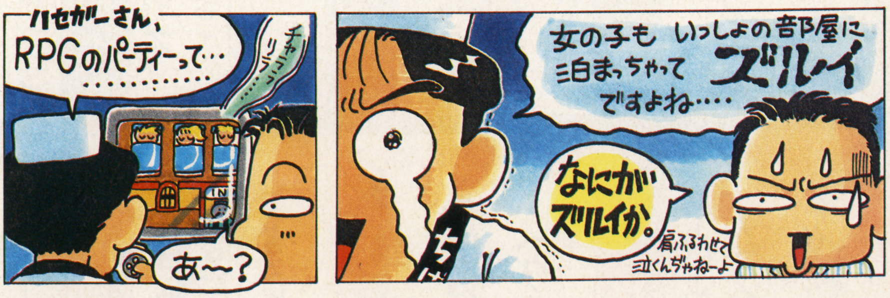
中トロ賞 ガリ3G

やい『ファイナルファンタジーV』の主人公ども!! お前らは自分たちを正義の味方だと思っているが、シーフの〝ぬすむ〟〝ぶんどる〟は悪党のする事だ!!

大阪府・船場良悟

『スーパーマリオ』シリーズにある「隠しブロック」は、一体誰がどうやって空中に仕掛けたんだろう？

山形市・シオン



『信長の野望』は、一体いつになったら終わるダス？

千葉県・侍大将飛雪

■ハセガ「人間の欲は無限だからなあ」

『ファイナルファンタジーV』のバッツたちよ…。なぜ水中で7分も息がもつのだ！ 私なんか、せいぜい30～40秒だぞ!!

八代市・ハラヘッタ！

『ストリートファイターII』で普段はジャンプ力の低いザンギエフがスクリュードライバーのときになると、あんなに高くジャンプできてしまうのはナゼダス？

神奈川県・はあふどわあふ

RPGで主人公たちは、世界中を旅しているが、その世界中の人々と話しが出来るのはナゼダス？ 全世界共通語なのだろうか？

前原市・JG6RFV

●ちばば「そうすると外国語とか勉強しなくてすむんだな!! いいなあ うらやましい」

『ドラゴンクエスト』シリーズの宿屋主人は、一日中カウンターにいるが、一体いつ寝ているんだろう？

横浜市・アッイウ

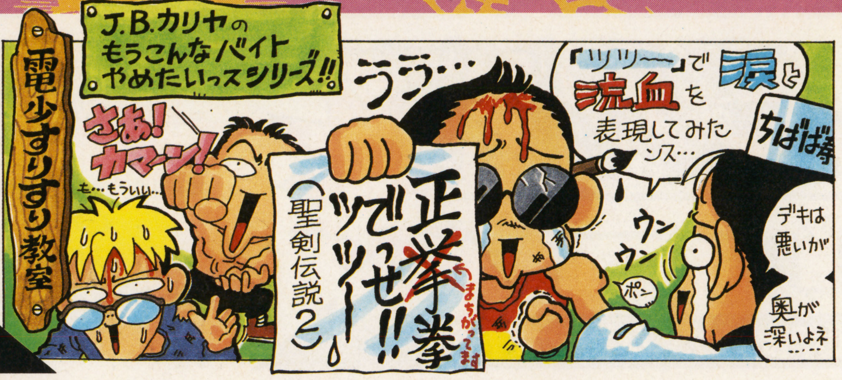
『スーパーマリオ』シリーズで、水中でもファイヤーボールをうてるのはナゼだ？

松阪市・うたたね枕

すりーすり!!

2G(ガリ) すずり

ゲームのタイトルを遊んじゃえ!



羽咋市・カネカシーナ
エバラ
(ゲバラ)

横浜市・さむらい
前ならえのいい出来
(ワイアラエの奇蹟)

埼玉県・青沢亜貴羅
トマトゼリー
(トムとジェリー)

大阪市・タイガーキック!
手、届くのケツ、いやん♡
(提督の決断)

大阪市・タイガーキック!
ドガッ!ゴンッ!グエッ!ズドッ!バキッ!ブッ!
(ドラゴンクエストV)

大阪市・タイガーキック!
ハゲるな!マッケンロー
(負けるな!魔剣道)

大田区・ミカン星人
はみ出し横ちん
(はり出し横づな)

横浜市・さむらい
愛のあるファン達
(ファイナルファンタジー)

焼津市・山本一発
伝説の大バカども
(伝説のオウガバトル)

茨城県・WWF毛沢
蟻(あり)を飼うと?
(マリオカート)

大阪市・タイガーキック!
六万
(ロックマン)

羽咋市・カネカシーナ
アジャ通
(マザー2)

焼津市・山本一発
全自動風呂です。
(全日本プロレス)

鳥栖市・愛の使者ひで
売る手間
(ウルティマ)

市川市・ピーチク
スーパーマン利用ブラジャーです
(スーパーマリオブラザーズ)

焼津市・山本一発
金(きん)がぶらり
(キングオブラリー)

尼崎市・モンモン
スーパー委員長
(スーパー伊忍道)

●ちばば「さあ今回はおげれつネタが2つ載っています!!」
■ハセガ「偶然なのかどっちもチンチンネタじゃ!!」
●ちばば「偶然も何もチンチンネタが限界っすよ。これ以上のもの載せたらハセガ隊長の首飛びます飛びます!!」
■ハセガ「しかし最近はすみっこにイラストが描いてあるのが増えたな」
●ちばば「ジャイアント馬場のイラストは本当にいい味だしてる!!」
■ハセガ「オレはスーパー委員長の顔が好きだな!! なぜか覆面してる」
●ちばば「1番左上の作品の擬音は、ハセガ隊長に殴られたときの音です」
■ハセガ「でも、よく表現してるよ。ホント、こんな音するもん」
●ちばば「少しは否定しなさい!!」

さあ！待望のイラストコーナーだ!! その名も…すし華館!!

絵を書くのが苦手な君も参加できるイラストコーナー

●ちばば「さあ、扉ページに書いてあった新しいコーナーとは、このイラストコーナーのことだったんですねえ」

■ハセガ「しかし、イラストコーナー作れ！というハガキ、多かったな!!」

●ちばば「そういうわけで、イラストコーナーを作ったわけなんですが、このちばば寿司で普通のイラストコーナーをやると思ったら大きな間違いでございます!!」

■ハセガ「普通じゃないって、どう違う？」

●ちばば「よくぞ聞いてくださいました!! 実はこのコーナー、ゲームのイラストを描いてもらったりするのではありません!!」

■ハセガ「ほんじゃあ、何を描くんだよ!!」

●ちばば「自分で考えたアクションゲームの主人公を描いていただきます。毎回、僕の方から動物を1匹、お題として出します。その動物を自分なりにアレンジして、攻撃方法とその主人公の名前を必ず書いて送ってもらいます!! イラストは必ず全身図で色付きで描いてください!!」

■ハセガ「でもよ!! イラストが苦手なヤツはどうすんだよ!! 仲間はずれかよ!!」

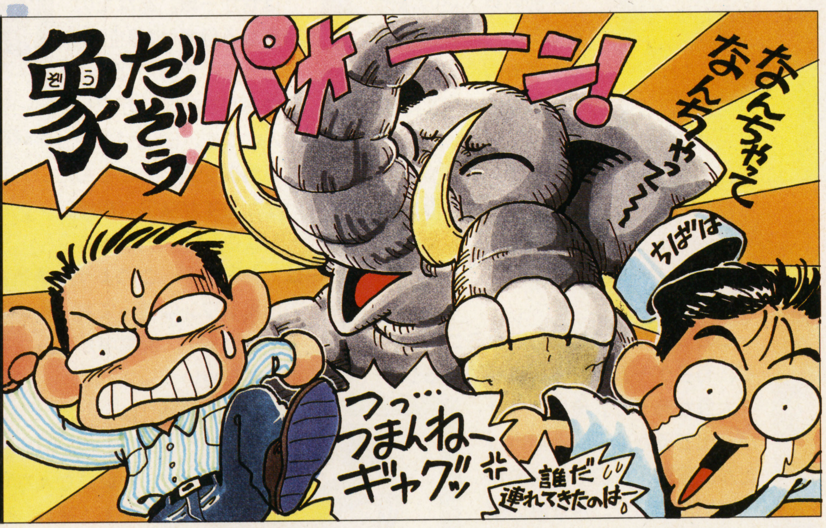
●ちばば「なにを言うんですか!! 攻撃方法のアイデアが面白ければ、多少イラストが下手でも載りますよ!! もちろんイラストがうまい人も載りやすいですよ!!」

■ハセガ「それでこそ、ちばば寿司のイラストコーナーだ!! 全員が参加できなきゃ、意味ないもんな!! みんな送ってくれよ!!」

●ちばば「以下のキマリを守ってバリバリ応募してください!! 掲載ポイントは3G(ガリ)だ」

（1）必ず指定された動物を題材にする。
（2）必ず色をぬってください。色は色えんぴつ、マジック、絵の具などでOKです。
（3）必ず攻撃方法を書いてください。
（4）必ず主人公の名前を書いてください。
（5）ゲームのジャンルはアクションです。
（6）イラストは必ず全身図で。

次回のテーマ



第1回ちばば杯寿司争奪戦

〈1位〉…ちばば寿司特製ロウ細工寿司〈2位〉…特製ロウ細工ちらし寿司
1回掲載されると、特製ヘンテコシールと500円の図書券をプレゼント!!

6G(ガリ)以下の人は載せられなくてゴメンナサイ!! なんせ6Gと5Gの人だけで13人もいるから大接戦!! 大トロ賞を取れば一発逆転も、夢じゃない。ガンバッテくれ、みんな!!

さあ、今回彗星のごとく登場したタイガーキックくん!! いっきに4位に登場だ!! はやくも、あと5回で第1回争奪戦は終了!! 記念すべき第1回優勝者は誰が奪うのか？

➡途中経過

1位	としかず	16G(ガリ)
2位	兵頭功也	14G
3位	カネカシーナ	11G
4位	猫だまし！ポン吉	10G
5位	タイガーキック！	9G
6位	セイント川原	8G
〃	地獄からの使者	〃
8位	安土桃子	7G
〃	遊び人のりょーさん	〃
〃	侍大将飛雪	〃
〃	WWF毛沢	〃

横☆電
某誌で活躍していたKちゃんとDちゃん、近々電撃登場のうわさ。

電撃少年団

いや〜、もう夏も間近ですなぁ。はせがーは結婚しちゃうし、小我は締め切り守らないし…まさに夏ならでは…って、どこがだ!? とにかく、みんなはこの電撃少年団にハガキを書いて、図書券をもらうなりしなさいとさ。と、まったく文章になっていないリードでした。以上！

小我(以下小)　いや〜、結婚式を２日後にひかえたはせがーさん（この対談はまだ結婚前に収録)。今のご気分は？
はせがー(以下は)　今夜は最高…って、俺は10年前の日テレの深夜番組か！　だいたい気分も何もあるか。無心よ、無心！　なすがままってヤツだ。
小　なすがままって、それじゃ「尻に敷かれる」ってことじゃねぇのか(笑)？

江戸川区・角田淳一
⬆なかなか迫力があるぞ。できれば「ギリアム」の字もキレイに描いてほしかった。

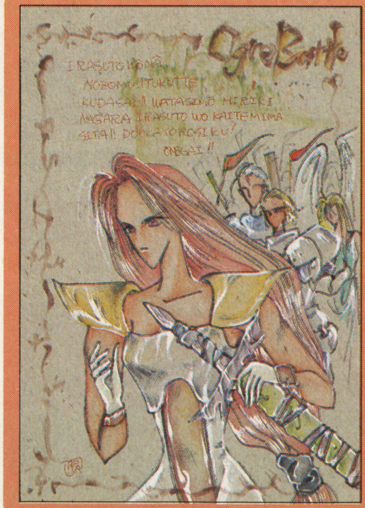
　この前、某テレビ局のファミコン番組で、有名ゲーム雑誌の編集者によるクイズ大会があった。俺は「はせがー出てるかな〜」と期待したが、電撃ＳＦＣそのものが出ていなかった。ちなみに優勝は「ザ・〇〇〇」でした。**(西多摩郡・ＲＹＯ)**
小　おいおいおい！　ってことは、俺らは「有名ゲーム雑誌」に入ってないワケ？
は　ちがわい、ちがわい！
小　あんた子供か？
は　いや、実はだな。俺のマネージャーに出演依頼があったらしいんだが、ギャラが安いので断ったのだ。
小　げっ、いつからマネージャー付きの編集者になったんだよ!?
は　今から…がんばって仕事取ってくるように。
小　俺かよ!?

　はせがー殿。あなたの崇高なる目標「世界征服」にとって、邪魔になるものはおりますまいか？　１人につき、5000ゼニーで邪魔者を消してごらんにいれますが、いかがですかな？**(板橋区・スタン・ザ・ジュウ)**
は　おおっ！　このような勇気ある戦士の出現をワシは待っておったのじゃ。いるぞ、いるぞ。邪魔者が！
小　誰じゃい？
は　「ザ」だ！
小　ギャハハ。シャレになんないって！　それ。
は　あと、「通」とか「マル」とか、それから…。
小　わ〜っ！　それ以上言うなぁぁぁぁ〜っ！

多賀郡・ＷＷＦ毛沢
⬆ぎゃはは。目付きのアブナイはせがー！　それも「既婚」だ。シンプルな一言が効いてる。既婚…。

名寄市・藤咲鈴
⬅とか言いつつ、カラーの方も描けてるじゃん。謙遜するな…あ、難しい漢字だけど。

　「ブレス・オブ・ファイヤー」のCMを見たら、歌ってる人が「ＴＯＳＨＩ」って出てて私は大喜び！　だってＸの大ファンなんだもん！　ありがとうＣＡＰＣＯＭさん！　でも、もし同じ名前で違う人やったらどうしよ…。**(呉市・ひょお)**
小　いや、ひょっとすると「敏いとうとハッピー＆ブルー」のトシかもしれない。
は　うむ。いまやカラオケボックスのオーナーの黒沢年男という可能性もあるな。
小　だいたい世の中に「トシ」と呼ばれるヤツはゴマンといるんだしよ〜。
は　もしかすると単なる年寄りが歌ってたりして…。「トシで〜す」みたいな。
小　しまいにカプコンが怒るよ。



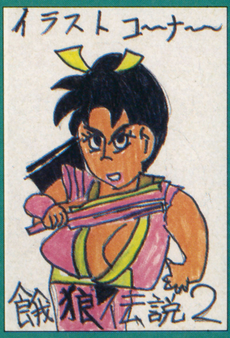
行橋市・服部円
⬅今回のピカいちイラスト。ただしハガキが色付きなのが残念。印刷の関係上、白いハガキに描いたほうがキレイに色が出るぞ！

☞このページは全国の電撃少年団の皆様のための愛のおはがきコーナーです。キミたちの身の回りで起こったオモシレーこと、頭に来ること、自慢、授業中のいたずら書き、などを電笑あてに送ってください。えっちな本、えっちなビデオ、えっちな写真、えっちな女の子などを送ってくださっても結構です。(送られたも

海部郡・ヤッホー東
⬅諸葛亮孔明に政権崩壊を予言されたはせがーの談話。「俺はエリツィンか!?」。おっ、なんかハイブローな答え…でもないか。

うちにあるテレビは6chを入れたかと思うと、8chが映ったり、10chを入れると1ch、4chと変わっていき、しかも、時々音がフェイドイン、フェイドアウトするというファジイなテレビです。**(羽咋市・カネカシーナ)**

は　すげえ。これを商品化すれば、ドクター中松もびっくりの大発明になるぞ！
小　どこがやねん。
は　何もしないで、いろんな番組が自動的に見れるテレビ！　名付けて「リモコンなしよ！」…どうだ？
小　どうだじゃないって。だいたい見てる最中に音がフェイドアウトしたら、話がさっぱりわかんね～じゃね～か。
は　そん時は、こっちでセリフを想像しながらアフレコするんだよ。「あん。はせが～さん、そんなとこさわっちゃだめぇ～ん♥」とかさ。えへへ、えへへ。
小　あのね～。もう30なんだから…もうちょっと大人になれよぉぉぉっ！



名古屋市・クレヨン
⬅ひ～っ！　バランスがぁぁあっ！　特に手に持ったセンスがデカすぎだぁぁあっ！

アメ玉を1回もかまずになめるのって、すっげぇムズかしいと思う。**(山形市・シオン)**

は　いえてるいえてる。絶対かんじゃうよな。「ぺろぺろ、ぺろぺろ。カリッ…だ～っ！　あとちょっとだったのにっ！」みたいな。
小　うん。だけど、その「ぺろぺろ」ってのはなんだ？
は　なめる音だよ、音！
小　じゃあ、アンタはメシの時は「もぐもぐ」って言いながら食うのか？
は　擬音だよ、擬音！
小　なるほど。むしゃむしゃ…。
は　ほら！　モノを食べるとそ～ゆ～音がするだろうが！
小　今のオナラの音なんだけど…。
は　バケモノめ！

はせがーと小我さんの好きな言葉は何ですか？　ちなみに僕は「合格」です。**(大阪府・サンドラ)**

小　俺は「締め切り」。
は　ウソをつけ、ウソを！　それは嫌いな言葉だろうが！
小　じゃあおまえは何だよ？
は　「切磋琢磨」！
小　「きりさぶたみがき」？　それ、歯みがきの親戚か？
は　「せっさたくま」と読むのだっ！　簡単に言うと学問のために努力することだ。
小　じゃあ「努力」って言えばいいじゃない。
は　ミもフタもないヤツだな。物事を高尚に言うということを知らんのか？
小　ならば「合格」はどう言うのだ？
は　……受験成功。

堺市・ボツでもいいです
⬆わっ！　やめろぉぉ～っ！　そんなにしたら血が出るっ…もっと優しくしてぇん♥

新システムより「選手の実名化」をウリにしている最近のスポーツゲームをどう思いますか？**(新宿区・としかず)**

は　たしかに最近のスポーツゲームは、実名モノが人気だな。
小　やっぱり感情移入できるからだろ。サッカーだって「カズ」が出てくりゃ気合いも入るしな。それが「もろきゅうチン太郎」とかいう名前だったりすると、どうもな…。
は　そんな名前あるかいっ！　しかし、たしかに実名化することが全てではないような気もするぞ。他にゲームのクオリティを上げる方法というのもあるはずだ。操作方法や演出も大事だしな。
小　でもスポーツゲームって、あんまり斬新なことやると受け入れられないことが多いぜ。特に操作系は…。
は　そのへんは難しいところだな…って、なんか会話が「俺的に言えば」みたいになっちまってるぞぉっ！

吹田市・半熟ゼウス
⬅キャラクターの雰囲気をうまくつかんだ作品であるな。今度は全身を描くべし！

ボツ直前!

今週の小我くず!!

はせがーさん。実は僕、去年の10月頃から、アソコに毛が生えてきたんです。修学旅行で風呂に入るのが恥ずかしいのですが、どうしたらいいでしょうか？　(横浜市・電撃流年太郎)

わ～っ！　どうでもいいがハガキに現物を貼りつけてくるんじゃね～っ！　きたねぇなぁ、もう…。で、相談の回答だが、そんなもん気にするんじゃない！　「髪の毛」も「すね毛」も「まゆ毛」も、同じ毛の仲間じゃねぇか。どんどん伸ばして三つ編みにでもしなさい。まったく…。(はせがー)

横★電

「電撃少年団！　いいぞ、もっとやれ！　まるでやる気のないような、肩の力の抜けきった文章。『ヴァーチャリアン嘘つかない』に書かれてる事実は、どれもインチキくさいし『代々木上原の妖怪』に至っては読んでウケてしまう自分が情けなくなってしまう。それでもついつい読んでしまう私」(東京都・宮下裕子)……これを喜んでいいのか（小我）

のは返却しません）私はせがーとキンパツ恋ちゃんが愛をこめてご紹介します。採用者には500円分の図書券をあげます。(でも小我くずはナシね)あ、それから業務連絡。大塚さん、大場さん、早く原稿をください。小我さん、水族館でキチ○○のまねをして子供を泣かさないでください。以上。

電少 # NEWS ニュース

あのさ、ストローの袋をジャバラじょうにして水をたらすと、こうモコホニャ～ってのびるよね。別に関係ないケドさ。モコホニャ～。というワケで今週も最新ニュースにズームイン!!

あの『メビウスクライン』のイメージアルバム＆シングルがついに発売!! オリジナルテレカもプレゼント

俺にはコミック雑誌なんかいらな～い♪とか唄っていたＰＡＮＴＡさんもビックリのオモシロさと噂の『メビウスクライン』。こちらのイメージアルバム『Ｉ～震感』とイメージ・ＣＤシングル『スカイスクレーパー　～摩天楼に抱かれて～』が同時発売されやした。これがアナタ、コミックにおとらず音楽性もナ～イスなしあがり。

プロデュースは、菊池通隆＆井上俊次。参加アーティスト＆ミュージシャンに松尾洋一、円谷優子、ラウドネスの高崎　晃なんかが名を連ねたりして、一筋縄ではおさまらないパワフルさ！　そしてイメージシングル『スカイスクレーパー』を唄うは、影山ヒロノブ。

そこで、電少ニュースの読者20名様に、この『メビウスクライン』オリジナルテレカをプレゼント！　希望者は、編集部〝メビクラ・テレカ〟プレ係までおハガキチョーヨンピル（笑）

⬅⬆シングル２曲は、アルバム未収録。(¥3,000／¥1,000／テイチクレコード)

アメリカンロックの荒馬、ドゥービーブラザーズの完全未発表盤だ!!

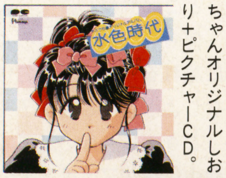
ドゥービー・ブラザーズといってもＬＬブラザースとは関係ないぞ。こちらはアメリカンロックシーンの野生の馬っスから(笑)。そのドゥービーズのメジャーデビュー直前の貴重なスタジオ音源が、世界初登場!!　重厚なコーラスワーク、歯切れの良いリズムギター。もう原点スネ。(¥2,800／ジムコジャパン)

⬅ドゥービー・ブラザーズの原点ここにありな作品。要チェック。

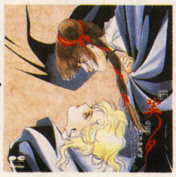
ポニーキャニオンが話題の2作をCD化!

コミックもサウンドの時代。つうことでポニーキャニオンのプランメージュ・レーベルからＣＤ、２タイトル発売！

今回は、小学館「ちゃお」にて大人気連載中の『水色時代』のイメージアルバムと前作が大好評の、『新バンパイア美夕』（サスペリア連載中）のドラマＣＤ第２弾と強力ラインナップ!!　どちらも、５月21日発売。(¥各2,800／税込)



⬅初回予約特典は、優ちゃんオリジナルしおり＋ピクチャーＣＤ。



⬅垣野内成美、作詞による主題歌も収録してるぞ。

ゲーメストから『餓狼伝説2』のビデオ

ゲーセンで今、一番人気のゲームといえば『餓狼伝説２』ですなぁ。コレがビデオ化されたと聞いちゃダマッちゃいないよ。

内容は、前作『餓狼伝説』のダイジェスト版から始まり、キャラ紹介、対コンピュータ戦などなど盛りだくさんでんな。コレが。

しかし、このビデオ、直売オンリーなので、欲しいキミは☎(03) 3293 9326 新声社　読者サービス部まで問い合せとくれやす。(¥6,000／税込)

⬅攻略用として、またはお楽しみ用として２度オイシイビデオとみたぞ!

⬅センスのいいせんす(笑)。座布団１枚!!

コナミのゲームミュージック再び

ゲームミュージックの宝庫キングＣＧＭシリーズがリーズナブルな価格で再登場!!　マニアには定番の『ワンダラーズ・フロム・イース　スーパーアレンジ・バージョン』『コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション』はオススメ。

⬅豪華ミュージシャンによるアレンジアルバム。(¥2,200)

⬅コナミゲームのオリジナルサントラ。こちらはVOL.0。(¥2,200)

電撃ウラワザEX

★梅田格引退記念スペシャル(何もしてないけど)とりあえず、ウラワザあればひと安心。

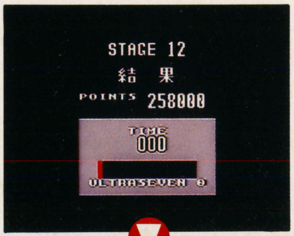
ウルトラセブン

SFC

ラウンドセレクト

まずはストーリーモードを進め、ガンバってトップスコア（25万点以上）を叩きだそう。そしてゲームオーバーになったら、ネームエントリーの時に「RND」と入力するのだ。後は電源を落とさないでもう1回ストーリーモードを開始すれば、ラウンドセレクトが可能になるぞ。トップスコアなんてそう簡単に取れないよ〜って言ってるそこの君、だ〜いじょうぶ。このラウンドセレクトは、コンフィグでゲームレベル設定を変えてからでもOKなのだ。つまり一度ゲームレベルを「イージーモード」に切り替えてからストーリーモードを始めれば、簡単にトップスコアが取れるってワケ。さらに、ラウンドセレクトが成功した後でもゲームレベルを変更できるから、「イージーモード」でラウンドセレクトを可能にして、「ノーマルモード」で再挑戦といったことも可能だぞ。このワザを使えばエンディングへの道のりがかなり短縮できるだけでなく、友だちとの対戦プレイにそなえて同じ敵と何度もくり返して練習することだってできるぞ。

東京都　御丘雅俊クン



⬅まずはトップスコアを出す。とにかく25万点以上出さないとお話にならないのだ。「イージーモード」なら結構楽に出せるハズだぞ。

⬆見事トップスコアが出せたら、自分の名前を入れないで写真の通り「RND」と入れよう。この後は電源を落としてはいけないぞ。

➡するとご覧の通りラウンドセレクトが可能になるのだ。倒せなくて嫌な思いをした敵に対して、何度でも挑戦できるようになるぞ。

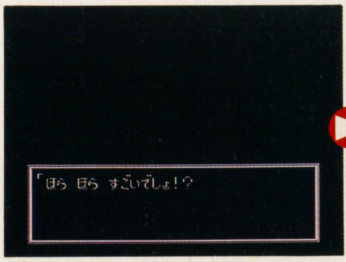
ブレス オブ ファイア

SFC

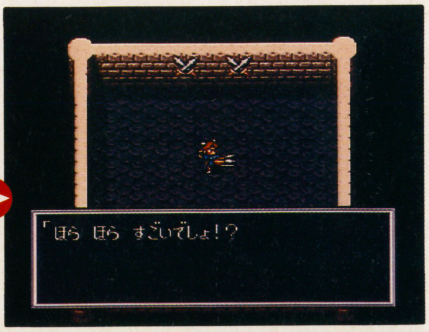
お客さん！　スゴイの見せますよー

闇の街に「すばらしい手品を見せる」という男がいるけど、そいつの言うとおりにしても真っ黒い画面が見えるだけ。だから「なーんだ、サギが」と思ってる人もいるでしょ？　ところが、お金を払った後「そちらを見ますか？」との問いに、1回目と2回目を「いいえ」、3回目に「はい」を選択すると…。な、なんとあの春麗が百裂キックを出しているグラフィックが見られるのだ！

佐賀県　林田憲和クン



⬅普段はこんなのを見せられます。100ゼニー損したーっ！



⬅ベガに捕らえられた春麗が、見せ物としてここで働いているのだ（ウソ）。

ウラワザのハガキはSFC、FC、GB、PC、MD、なんでもOK!!

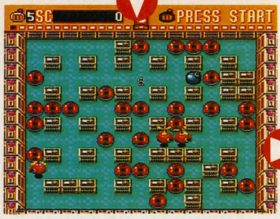
スーパーボンバーマン　SFC

小さくなる

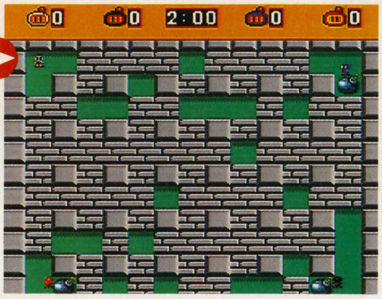
パスワードを「5656」と入力する。つぎに普通にゲームをスタートさせると、なんとスッゲー小さなボンバーマンでプレイができるのだ！　小さくても爆弾の威力は変わらないから、敵をどんどんやっつけられるぞ。しかも対戦プレイでも、この小さなボンバーマンで楽しむことができるのだ！

北海道　覇怒ソーンクン

➡パスワードを「5656」と入力してっと…。



⬆ああ、ボンバーマンが小さいぞ！　名付けてリトル・ボンバー！



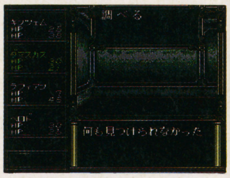
➡そして対戦でも！　リトル・ボンバー同士のかわいい戦いを見ろ！

ラプラスの魔　PC

恐怖！　ウラワザの出る壁

「これでもう恐いものなし！」の強力キャラ製造ワザを紹介しよう。まずはパーティの状態に関係なく、幽霊屋敷に行く。次に✚右、上、右と移動して、入口の左隣にある壁を調べるのだ。「何も見つけられなかった」と表示されてもかまわず、合計6回調べよう。するとマップ画面の上部にウインドウが現れ、その場セーブが可能になる上、ラプラス城の1～3階までカンタンに移動できるようになるぞ。しかも、現在のレベルに関係なく体力、精神力の最高値が255に、全能力値が15に変化するのだ！　ちなみに、体力などが255以上のときは、結果として数値が減ることになるので、なるべく低いレベルのキャラで試そうね。

長野県　南条美紗クン



⬆我々取材班は、視聴者からの情報をもとに、壁を6回続けて調べていた。その時…。

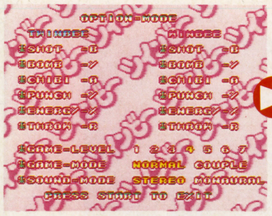
⬅スタッフの能力が突然変化した！　やはりウラワザは実在したのだ!!

Pop'nツインビー　SFC

周回数セレクト

オプション画面で、✚上、左、上、左、上、左、左、左、右、右、右、下、左、下、左、下、Ⓑの順にコマンド入力をすると、なんと表示がずり上がり周回数セレクトができるオプションが現れるのだ！　このワザを使えば、2周目からでもめちゃくちゃハードな9周目からでもスタートすることが可能になる。しかもコマンド入力をした後なら、オプション機能を使いゲームの難易度やボタン配置を自由に変えることができる。これで安心してゲームがプレイできるよね。ちなみに画面ではラウンドセレクトとなっているが、このゲームは周回数セレクトが正しい言い方なのだ。

千葉県　御兄様ありがとうクン



⬆まずはオプション画面にしてっと。この時「おぷしょ～ん」と言うのがハヤリだ。

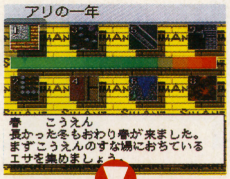
⬆画面の下の方に注目！　ちゃんとラウンド（周回数）セレクトが現れているのだ！

シムアント　SFC

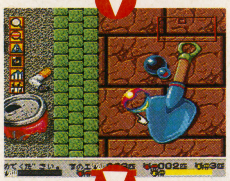
クリックで遊ぶ

地上の拡大画面の時に、色々な物が現れるよね。それにカーソルを合わせてクリックすると楽しいことが起きるのを知っていたかな？　その起きることを特別に教えちゃうぞ。しゃぼん玉→割れる、しじみ蝶→その場に止まる、モンシロ蝶→その場に止まる、タンポポの種→割れる、かたつむり→触手が引っ込む、てんとうむし→ひっくり返る、ゴキブリ→クルクル回る、スズメバチ→その場に止まる、カメムシ→ひっくり返る、オニヤンマ→その場に止まる、ホタル→クルクル回る、ルリタテハ→その場に止まる。と、楽しいことばかり。1度試してみたらどうかな？

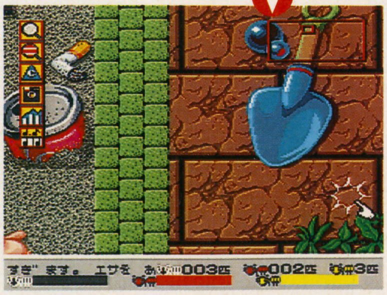
滋賀県　死夢闇都クン



⬅シナリオモードを選んでスタートする。



⬅しゃぼん玉に合わせてクリックすると…。



⬅パチンと弾けて割れてしまうのだ！　屋根まで飛ばないのが残念。

ウラワザの友　お世話になりました。あ、何のことか全然わかんねぇや。えーと、今回で〝ハッカー電撃隊〟ならびに〝ウラワザ班〟を抜けることになったっス。考えてみればあっという間の3年間（ウソ）でした。今じゃぁ『ガデュリン』の能力値アップのワザもスラスラと言えちゃいます(そんなの覚えてて何になる！)。あぁ、もうタダでゲームができなくなってしまうのね、シクシク…。てなわけでオレはゲ↗

ウラワザのハガキはSFC、FC、GB、PC、MD、なんでもOK!!

天 ドラゴンボールZ 超武闘伝 SFC
ハイパワー充電!?

必殺技などを使うとパワーはどんどん消費されていく。HPとちがって時間がたてば回復するけど、その度合は非常にゆっくりなのだ。敵の攻撃を防御していけば早いけど危険だし…。そこで安全な「パワー高速回復ワザ」を紹介しよう。空中に移動したら✚下を押し続ける。たったこれだけで普段より早くパワーが回復するのだ！ これで、パワー切れで困ることは無くなるかもね。

静岡県　沖悠司クン

地 スーパーボンバーマン SFC
サウンドセレクト

まずスーパーマルチタップの⑤にコントローラをセットする。そしてタイトル画面でⒽを押すと、なんと画面が変わりサウンドセレクトが楽しめるのだ！ 1Pコントローラで操作ができるので、各ステージの曲やとても残念なゲームオーバー、さらには感動のエンディングの曲がゆっくりと聞けちゃうぞ。スーパーマルチタップを持っていない人は友達に借りて、このワザを試してみよう！

埼玉県　プリプリ大臣クン

地 どらぼっちゃん SFC
協力プレイ

タイトル画面で「PUSH START」と表示されたら、✚下、Ⓑ、左、Ⓑ、上、Ⓨ、右、Ⓨ、と押そう。音がなったら成功だ。これで後ろをついてくるだけの「お友だち」を、2P側でコントロールできるぞ。

⬆2人合わせて仲良く協力プレイ。

大阪府　レオンクン

霊 スーパーファミスタ2 SFC
これで明日もOK

「先発投手は登板した次の試合には投げられない」このルールをブチ破る、パスワード改造法を紹介しよう。まず、試合後に表示されるパスワードを記録してリセット。次にコンティニューを選んでパスワード入力をする時に、十の位の数字を0に書きかえて入力。すると前回に登板した先発ピッチャーが、この試合でも登板できるようになるのだ！

京都府　オパオパチャンネルクン

闇 コズモギャング ザ・パズル SFC
名前が変わる

1Pモードでハイスコアを出したら、名前入力で何も押さずにⓍを押そう。すると、名前が懐かしいゲーム名に変化するぞ。どのゲーム名になるかはまったくのランダムなので、全種類見るまで何度でも挑戦しようぜ！

⬅ゲーム名はナムコの名作ばかりだ。

神奈川県　大橋弥衣クン

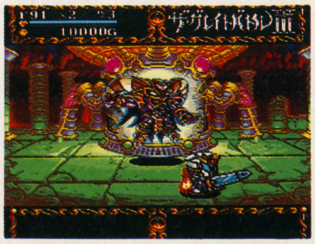
地 アウトバースト GB
同キャラ対戦

タイトル画面で、✚上、上、下、下、左、右、左、右、Ⓑ、Ⓐを入力する。そして1プレイのプラクティスを選んで、ゲームをスタートさせるとコンピュータが選んだキャラと同じキャラを選んで対戦できるのだ！ 同キャラ対戦だから、コンピュータが相手でも燃えること間違いなし！ これで君の腕に磨きをかけよう。

埼玉県　小野泰利クン

天 グレイトバトルIII SFC
最後の戦い

パスワード入力画面で「3L3L3L…」と、3とLを交互に最後まで入力する。そしてスタートすると、レベル3・持ち金1万G・全てのアイテムを持っている最強状態のキャラで、最後のボス・ダークブレインとの戦いがいきなり始まるのだ！ ダークブレインの攻撃はすさまじいけど、これに勝てばエンディングが見られるぞ。どうしてもエンディングが見たい人や、アクションが苦手な人はこのワザを使おう。ゲームはやっぱり苦労して解いた方が、感動のエンディングを見れるもんね。


⬆このワザのおかげで、いきなりダークブレインと決戦。勝てるかな？

東京都　村松英二クン

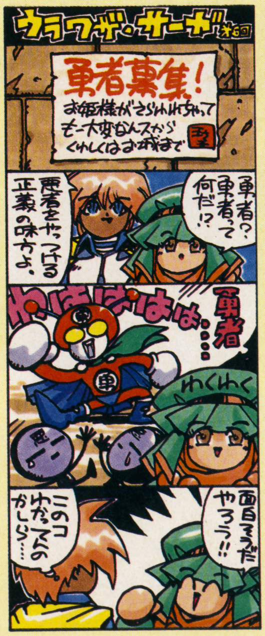
獲得賞品一覧表なのだ！

- **光の賞：12000円分のおもちゃ券**
  光竜「アーギャ」：光を治める聖なる竜。神に近い。
- **天の賞：8000円分のおもちゃ券**
  天戦士「バビロン」：神族さえ恐れる斬魔剣を持つ。
- **地の賞：6500円分のおもちゃ券**
  地導師「アニャン」：大地の力を操る僧侶的存在。
- **霊の賞：4500円分のおもちゃ券**
  霊魔喚師「ルシファ」：呪文ならなんでもOKの魔人。
- **闇の賞：3500円分のおもちゃ券**
  闇王「グノース」：永い封印のため記憶を失った巨人。

ウラワザのハガキを送ってくれ！

ゲームをしていてアヤシイと思ったら、そのワザのやり方の確認方法を我らゲーマーチームにわかるように書いて、ハガキかFAXで送ってくれ！ 図があるといいぞ。SFC、FC、GB、MD、PCなんでも受け付けているぞ！ キミに頼んだ！

〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル「電撃SFC」ウラワザ係
FAX03-5276-2217



ウラワザEX

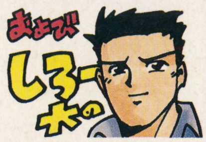
ウラワザの友
↘ーマーじゃなくなります。でも編集部には残るんだな。別に誰かにサマーソルトくらってケガしたわけじゃないから、編集部にいてもイイでしょ？ だからまだ書いてないファンレターの返事もちゃーんと書くから安心して下さい。これからはハセガー隊長率いる、〝電撃少年団〟の方に高飛びします。それでは今までファンレターくれたみなさん、どうもありがとう！ またねー♥　：梅

電撃クリニックEX

強者ゲーマーですら舌を巻く超難解SLG「伝説のオウガバトル」。今回はその謎を徹底検証する特別編だ！

伝説のオウガバトル

担当 みんな

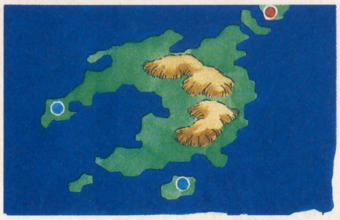


●全25+5ステージの秘密　大公開！

このゲームをプレイした人のほとんどが「ツライ」という言葉を口にしたんじゃないかな？　それは、ただ単にステージクリアを目指すだけなら簡単なのに、「カオスフレームは下げたくない」とか「隠れた街は全部見つけたい」などと考えると、とたんに攻略に四苦八苦してしまうからだよね。このあたりが、このゲームの大きな特徴と言えるのではないかな？　そこで今回は、隠しステージを含めた、全てのステージの財宝、街、カオスゲートの隠れ場所を一挙大公開！　これを参考にすれば、街や財宝を探すためにムダなユニットの派遣をしなくてすむ、よってステージクリアに全力をあげられる、というスグレモノだ！　また、カオスゲートに関する情報も少ないから、このマップで場所を確認しておけばかなり楽に進めるはず。このゲームをすでにプレイした人、これからプレイしようとする人の両方に役立つことうけ合い。これはまさに永久保存版だ！

隠れ都市	●
隠れ教会	▲
アイテム	●
カオスゲート	◎

1．ウォーレンの城

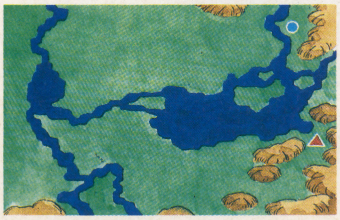


2．シャロームの辺境

3．シャローム地方

4．ポグロムの森

5．ジャンセニア湖



6．デネブの庭

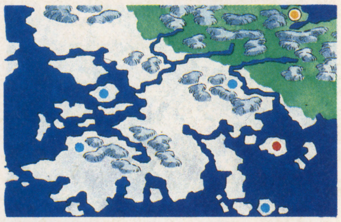
7．スラム・ゼノビア

8．アヴァロン島

9．カストラート海

10．ディアスポラ

11．ガルビア半島



12．カストロ峡谷

13．バルモア遺跡

14．マラノの都

15．永久凍土

ゲームの友

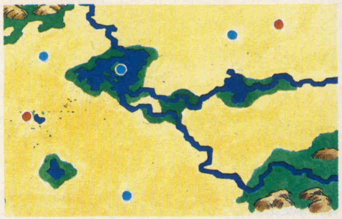
梅さんが死にました。うそです。本当は本誌電撃少年団に栄転しました。とはいえ、席が15メートル程離れただけなのでそんなに寂しくないのでした。でも、読者から見れば寂しいだろうね。うんうん。だから、時々僕の代わりにこの「ゲームの友」を書いてもらおうかな〜っと。そうすると僕は楽できる、読者は喜ぶで一石二鳥。と思ったら、忙しいから嫌だってさ。ちぇっ！　：田

16. アンタリア大地

17. 天空シャングリラ

18. アラムートの城塞

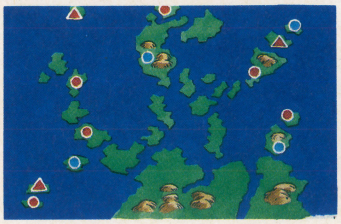
19. ダルムート砂漠



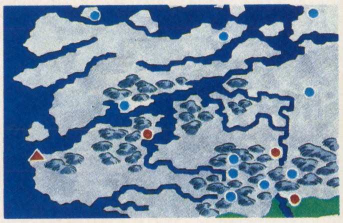
20. ライの海

21. シュラマナ要塞

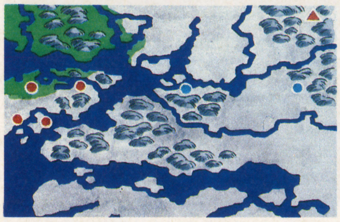
22. クリューヌ神殿



23. 上都ザナドュ



24. ゼテギネア



25. 魔宮シャリーア

さてここまで25ステージを紹介してきたけど、攻略のカベとなるステージをいくつか挙げてみよう。まず最初にひっかかるのは「スラム・ゼノビア」だろう。ここのボス、デボネア将軍の強さは並じゃない。タロットカード無しではかなり厳しいだろう。中盤では「マラノの都」だろうか？広大なマップをみて戦意を失ったという人も多いらしいぞ。後半は「ダルムート砂漠」もツライ。大部分が砂漠だから、飛行ユニットとフリーグブーツをそろえておかないと思うように移動できないぞ。でも後半はどのステージも大変だから、これはあまり意味の無い比較かもね？

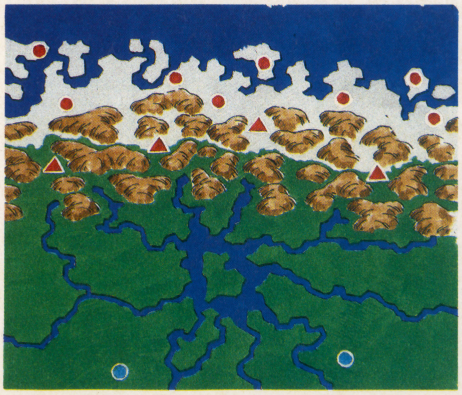
●真のエンディングへの道

ここから紹介するのは、真のエンディングを見るために絶対来なくてはならない、重要な隠しステージだ。このうちドラゴンズヘブンをのぞいたステージは、通常面にあるカオスゲートを開いてからその面をクリアすると、全体マップ上に隠しステージが表示されて移動できるようになる。ドラゴンズヘブンだけは、完全独立のマップで、名前入力の時に「ファイアクレスト」と入力すると遊べるぞ。

ムスペルム

オルガナ

アンタンジル



滅びの都シグルド

ドラゴンズヘブン

ゲームの友

最近俺のまわりでは、ＣＭの話題で盛り上がることがよくある。ヤキソバンとかイオンコートなんかも当然話題になった。好きなＣＭ、きらいなＣＭなどを話し合ったりもする。俺の最近一番のオススメは、(魚の) アジがこだわっている演技が迫真でよい「味のこだわり」だな。これはメガテン梅田ＣＭ検討委員会会長（デッチアゲ）もよいといっていた。反対に嫌いなＣＭは（以下次号に続く）　：中

●カオスフレーム操作術

普通にプレイしてたハズなのに、カオスフレームが下がりっぱなしでいつの間にか大悪人。こんな事ってよくあるよね。とにかく普通のRPG感覚で遊んでたんじゃ、立派なエンディングは見れない。なにせカオスフレームを下げるのは簡単だけど、上げるとなると大変な苦労を伴うからだ。もちろん高い方が善人なので、なるべく高い状態でエンディングを迎えたい。その為に、カオスフレームを下げない方法をざっと紹介しよう。まずはむやみにレベルを上げない。これが第一条件だ。主人公が、そのマップのボスと同じレベルになったらクリアするのが最も望ましい。そして都市解放の際は、なるべくカリスマとアライメントが高いユニットで行う事。ゴーストやサタン等の入ったユニットで解放すると、もう目に見えてカオスフレームが下がってしまうぞ。目安としては、ユニットの平均アライメントが解放したい都市のモラル値より高いのがちょうどいい。この為に、都市解放のユニットとその他のユニットの使い分けは徹底しておきたい。解放ユニットは自分より弱い敵に対して、「ガッツをみせろ」でなるべくとどめを刺さずに退却させ、弱った所を自軍の弱いユニットで撃破する。というパターンにもっていこう。ちなみに倒した相手が中立キャラでも、自分より弱いのなら、カオスフレームは下がるので注意。また、序盤でデビル等のタロットを引いたなら、リセットしてしまえ。カオスフレームは常に90以上をキープし、1ポイントたりとも無駄にしないようにね。

⬆一つのマップに時間をかけ過ぎるのも悪影響を及ぼす。とっととクリアしよう。

●重要アイテムを取りのがすな!

マルチエンディングの形を取るこのゲームでは、良いエンディングと悪いエンディングの落差はかなり激しい。完全な悪人としてクリアすると、悲惨な結末を迎える事になるのだ。良いエンディングを見るためには、カオスフレームが高いと同時に、12使徒の証を手に入れないといけない。これらはそれぞれ決まった場所で、「ヤルのタブレット」を所持していれば、手に入るぞ。また、そのヤルのタブレットを手に入れるには「ジェムオブドーン」、「オールドオーブ」、「賢者の石」の3つのアイテムを持って天宮シャングリラへ行くといい。その3つのアイテムは、順番に「暗殺者」の章、「進撃」の章、「最後の楽園」の章で手に入る(すべてマップクリア後)。この順番じゃないといけないので、注意しよう。で、隠しマップに行くには聖剣ブリュンヒルドが必要だ。これは「伝説」の章で、北西の教会に行くと、手に入る。でも、当然のごとくカオスフレームが高くないと手に入らないので、ガンバって上げておこう。また、ある場所で12使徒の証と引き換えにドリームクラウンを入手できるけど、やめといた方がいい。

⬆序盤でもらえるティンクルスターも、重要なアイテムの一つ。良いエンディングを見たいのなら、売ったりしてはいけないぞ。

●賢いユニット編成法

上にも書いたように、都市解放ユニットと攻撃ユニットはきちんと使い分けたい。そのためユニット編成が大変重要になってくるのだ。ユニット編成は面倒な作業だけど、最初にやっておかないと後で困る事になるので、十分時間をかけと行おう。それでは、とりあえず目的別におススメの編成例を紹介しよう。これが絶対という訳ではないけど、一応参考にしてみてね。

迎撃・保守ユニット

とにかく守るためのユニットだ。解放用ユニットが解放した都市の上で動かず、敵を撃破する役目を持たせる。だからやはり攻撃力を重視するべきだろう。前衛にニンジャ系、後衛にはドールマスター系とクレリックといったところ。リーダーはプリンセスが絶対おススメ。

解放・対ボスユニット

都市解放を行うのだから、カリスマとアライメントを重視。クレリック系、ナイト系、エンジェル系等。足を速くする為飛行系のキャラも欲しい。主人公ユニットはイベントキャラでかため、対ボス戦に的を絞る。タロットを使いまくって、一撃必殺の構えで挑もう。

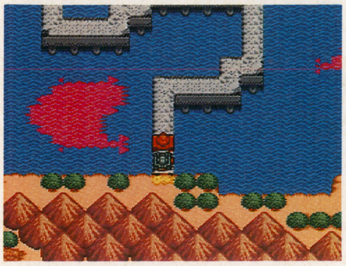
MAPイラスト・TOM

羽岡さんが「早く帰って寝たい」と言うことで『ゲームの友』も原稿の催促が矢のように飛んでくる。今は午前3:15分。電車の動く時間まで1時間もあるなぁ。そうだ! この原稿を出すのを遅くして電車に乗って帰ろう! お金もなし、1時間なんてあっと言う間だからな。あ、羽岡さんどうしたんスか、そんな恐い顔して? 僕は一生懸命に原稿書いてます。何ですか、その握り拳は…。 :浅

あなたの悩みを電撃ショッーク!!
ハッカーQ&Aスペシャリティ

Q 『メタルマックス2』を主人公1人だけでがんばってるんですけど、3人目の女ソルジャーを仲間にしないと、先に進めないんですか？　どうしても1人でクリアしたいんです。ムリなんですかぁ？
鹿児島県　麻宮亜騎

A ムリです。……と言い切ってもかわいそう……まっムチャすれば1人クリアは可能。まず全滅して自分1人だけになります。んで、死体になっている仲間を復活させない。たったこれだけ。でもつらいぞぉ……　：び



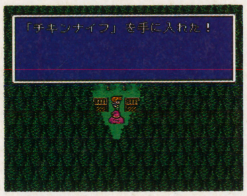
⬅でもさぁ…テッドブロイラーを1人で倒すのって……ムリがあるんじゃないか？　ねえ？

Q よくウラワザのページで「ボタンを固定」って書いてありますけど、うまく固定できません。セロテープはすぐはがれるし、モノはうまくのらないし……こつとかあるんですか？
熊本県　ハラヘッタ

A 電撃隊ではアスキーパッドの連射固定モードでワザの確認をしてます。が、読者の人々は、そんなモノ買う金がないんよって人も多いことでしょう。そんな時は確かに、セロテープで止めるだけじゃダメです。ケシゴムをはさみましょう。それでOKのはず！　：び

Q 『FFⅤ』で、チキンナイフとブレイブブレイドのどちらかを選ぶイベントがあります。チキンナイフは、装備していると勝手に逃げるときがあるし、ブレイブブレイドはなぜか攻撃力がさがってしまうのです。いったいどちらが使えるのですか？　東京都　巴千尋

A チキンナイフは逃げるたびに攻撃力が上がり、最後にはラグナロクに近い攻撃力を持つようになる。ただ、装備しているキャラが勝手に逃げ出すときがあるので、ボス戦で装備するのがベスト。一方ブレイブブレイドは攻撃力は高いけど、戦闘から逃げるたびに攻撃力が下がる。だからチキンナイフの方が使いやすいぞ。　：中



Q 『サーク』のシューティングモードのボスが強すぎます。生まれてからずっとシューティングゲームをした事のない僕はちょっと無理みたいで…。このままではゲームが先に進みません。何とか倒す方法があったら教えて下さい。お願いします。兵庫県　竹内正志クン

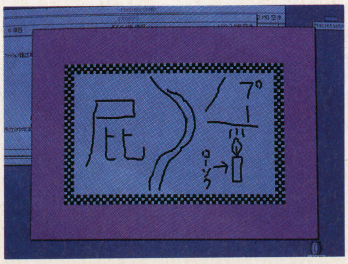
A 真っ赤に燃えたぎる奴のこと？　短期決戦を望んではダメ。画面のあちこちを動き回るので、自分を画面中央やや下よりに置いて、下や横にいる時は攻撃を避けることに専念しよう。そして上から現れた時だけ攻撃だ！　決して無理な攻撃はやめて、落ち着いてじっくりと攻めるのが勝利の決め手！　：浅

Q 『ウィザードリィⅡ』の質問です。まず6階に入れないんです。"悪の水晶"も"善の水晶"もちゃんと持っているんだけど、どうしてもダメです。それと僕の友達は6階に入れたんだけど、ル'ケブレスに会えなくて悩んでます。どうかこの2つの質問に答えてもらえませんでしょうか？　香川県　あんちょ

A 善悪混合パーティが2つの水晶を持ってても6階には入れない。善のパーティは"善"、悪のパーティは"悪"の水晶を持ち、それぞれ別の入口から行けばOK。そして中立キャラに水晶を2つ持たせてSPを使えば（いない時は使う順番に注意）"中立の水晶"ができる。これでル'ケブレスに会えるぞ！　：梅

Q 羽岡さんの買った高いモノ、それはズバリ"女"ですね？　：羽岡さんは車を買ったんですか？　：PC98、パソコンかぁ…いいなぁ。：PCエンジンSG。：ハイビジョンテレビでしょ？　違ってたら今から買って下さい。　日本全国　ハズレたみなさん

A 全国のみなさん、羽岡の買った高いモノクイズにご応募ありがとうございました。正解者はなんとゼロ（身内が送ってきたけどそれは当然ボツ）。よってプレゼント用に用意したク○ゲー（←良心）は次回に持ち越し。で、正解は…写真を参照して想像しなさい。もう、うれしくてうれしくて自慢タラタラ。　：び



⬅こういうことができる機械。ただ単にパソコンじゃダメ。そこんとこ夜露死苦！（すでに自慢）

ハッカー電撃隊参上!

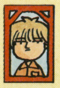
★びいず羽岡
電撃隊長：26歳
RPG、SLG、なんでも好きなただのバカ。

バンドとオ○ニーが大好き。電撃各誌にイロイロ登場。

★チーズ浅田
ザコ・掃除係：22歳
TRPGが大好きなただのヲタク小僧。でも

普通のヲタクにはない無駄な明るさが売り。えぇ～。

★メガテン梅田
電撃副隊長：24歳
女神転生にかける情熱は海よりも深し。ゲー



ムとHな本の好きな本誌ライター。なんだかねぇ。

★バオウ中里
ザコ・管理係：21歳
格闘からRPGまで、なんでもOKの不幸な

ゲーマー。JBカリヤとは馬談義に花が咲く馬友達。

★ほやへ田島
ザコ・新作係：23歳
本誌ライター兼もっとネオジオを応援しよう

よの会会長。でもゲームの腕は電撃隊の中でも最低。

●電撃隊とは…
電撃隊とは、ゲームのために命をかける、大馬鹿野郎どもで結成されている。読者からの質問にはキッチリ答えたい！　と思っているらしいぞ。

電撃隊 マッハでGO!

こりゃおや～ん

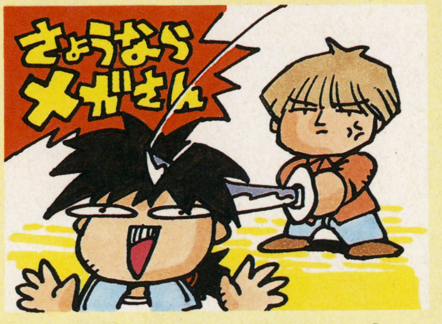
さて、悲しいお知らせです。今回で梅ちゃんことメガテン梅田くんがハッカー電撃隊を卒業します！　卒業して何をするかといえば…電撃少年団でハセガワさんの奴隷となってこき使われます。スゴイ出世です。よかったね！　梅ちゃん！

最後にキミの世界でいちばん大キライな呼び方で呼んであげよう！

メガさん！

さあ、みんないっしょにぃ！

メガさぁぁぁぁあん！



ハガキをちょうだいな

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル「電撃SFC」クリニック係

クリニックの採用者には500～1000円分のおもちゃ券！　誰にいくらかは届いてのお楽しみだぁ！

ゲームの友
電撃隊から梅ちゃんはいなくなっちゃうけど、編集部からいなくなるわけじゃないんで、ファンの人は安心してね。で、ウラワザとクリニックではハガキ（まじめなのからふまじめなの、ファンレター、イラストもOK）を大募集中。ウラワザは規定の賞品を、クリニックでは500～1000円分のおもちゃ券をプレゼント中！　たのむハガキを書いてくれぇぇぇぇぇぇぇぇぇぇぇ！！！！　：び

電撃GAME向上計画

THE WAY TO ピカイチ!!

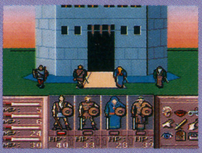
愛すべきイマイチくん

ちょっとイマイチなゲームに電撃がメスを入れてしまうこの企画。編集部に突然舞い込んだＦＡＸから、スゴイことになってしまったのだ。ホント!!

がんばれケムコ!! 第2弾

前号までのあらすじ

読者アンケートで『ドラッケン』がNo.1に

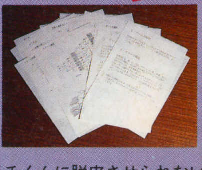


悪いゲームじゃないのに、今一歩もの足りない。一言いってからやりたくなる。それがイマイチゲームだ。電撃誌上でアンケートを実施したところ、その第１位にケムコの『ドラッケン』が選ばれた。ちまたに氾濫するイマイチゲーム救済に立ち上がった編集部は、まずケムコをターゲットに選んだ。

決意をあらたにメンバーは広島へ

とにかく実際にケムコに行って直接、結果を報告しなければ。こうしている間にも次のイマイチくんが制作されているかもしれないのだ。飛行機に乗ってケムコ本社のある広島県呉市へ向かった。われわれスタッフは今回のいきさつをケムコ側に報告、今後の改善を望む声明を手渡そうとした。と、その時、恐ろしいものが。

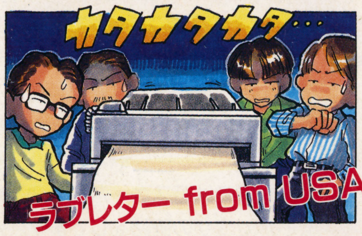
なんとイマイチくんのタマゴ 発見!!



なんとケムコの新しいゲームの企画書が無造作にテーブルに置かれているではないか。われわれは企画を変更。そのイマイチくんのタマゴをわれわれと読者の手でイマイチくんからピカイチくんに脱皮させられないかという提案を示し、ケムコもこれを快諾。こうして読者とともに進める「がんばれケムコ計画」が始まった。

電撃創刊以来の(まだ半年だけど)一大プロジェクトがスタートした!!

5月20日AM2：00 アメリカ西部現地時間 5月19日AM9：00
編集部にアメリカから謎のファクシミリ



夜中の２時、編集部になんだかよくわからないアメリカ発の謎のファクシミリが届いた。
「『イマイチくんはオレが直す』、だって。イタズラかよ」
「でもアメリカに読者ってほとんどいないんじゃない？」
「あれ？　寺田憲史ってサインがあるぜ、ま、まさか」
「こんな子供みたいな文章、先生が書くわきゃねえよ」
「誰かアメリカ行ってるスタッフのイタズラじゃない？」

こんなやりとりの最中、塚田編集長がつぶやいた

「寺田先生って、いまアメリカにいるんだよな……」いつになく顔がマジの編集長。数時間後、国際電話で、それは事実だと確認できた。そして、ファクシミリの差出人がゲーム界の巨匠、寺田憲史大先生だったことも！
【５月20日てらだけんじが　なかまに　くわわった】

いきなり大反響!! 応援ハガキ殺到!!

⬅みんなから寄せられたアイデアや応援の声が満載のハガキたち。今、その内容を審査中だ。

イラスト／バディ小暮

ゲーム界の水戸黄門、あの『FF』を作った

寺田憲史が立ち上がる

ケムコ全社に衝撃走る!!

名誉会長就任スピーチ

私といっしょにイマイチくんをピカイチくんに

実は私、ケムコアメリカ社長の"S"と親友でね。彼から、今回の企画を聞いて、「オレになんとかできれば」と盛り上がったんです。みなさんがケムコゲームをイマイチくんに選んだ気持ちもわかりますしね。ここはひとつ、最高のACTを目指してがんばりますか。みなさんも力を貸してください。

編集部以上の驚きを見せたのがケムコである。"巨匠、寺田さんの協力決定!"のニュースはアッという間に全社を駆け抜けた。編集部のインタビューに対し、あるスタッフは「ラッキーすぎて怖い」と語った。なんといっても『FF』を監修した偉人である。寺田さんのパワーが、ケムコの新作ACTを秀作に作り上げてくれる日のことが、頭に浮かんでしまうのだ。ケムコのイマイチ脱皮計画は、いよいよ夢から現実へと転化した!

寺田憲史プロフィール

ファミコンRPGの名作『ファイナルファンタジー』を作り上げた、ゲーム界では伝説の人物。舞台設定、演出などで数々のゲームをピカイチくんに仕上げたスゴ腕デザイナーだ。

寺田さんの緊急帰国決定! 次号いよいよイマイチ直しに着手!!

ゲームコンセプト公開

キミならこのゲームをどう作りあげるか!?

キーワードは「ななめスクロールACT」

さて、いよいよお待ちかね、ニューゲームの概要を公開しよう。といっても、そんなに多くのことが決まってるわけじゃない。決まっているのは「ななめスクロールアクションゲーム」、これにつきる。キャラクター設定とか舞台背景などに関しては白紙の状態なのだ。ここから先はキミたちが応募してくれた意見と、寺田先生の指導をもとに開発を進めるつもり。というわけで具体的な意見を大募集。まず、次の2つの課題で意見を聞きたい。このシステムにマッチした意見をバシバシ送ってくれ!

◀ななめ45°の角度から見た画面でななめスクロール。これによって今までにない立体的なアクションが可能に。3次元的な立体トラップや敵の動きを取り入れられるのだ。

寺田憲史からのアドバイス

「ななめスクロール」という発想、これは非常にいいと思う。アクションゲームとしては今までにないタイプ。これはこのまま生かす方向で考えたいと思う。ただし新しいものだけにリスクも大きいわけで、演出とかアクションのツメをしっかりやらないと。みんなもこのシステムを生かしたアイデアをどんどん出すのだぞ。

ステージアイデア募集!

キャライメージ募集!

応募先

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル 電撃スーパーファミコン編集部
「がんばれケムコ!アイデア募集」係

次号さらに必見!!

反響絶大!! 次号読者ハガキ大公開

遊感電撃人
YOU CAN DENGEKIST

もうすぐ待望の夏休み！　そろそろアレコレと遊びの計画を立てる頃だと思うけど、ゲームに関連するアミューズメント情報ならこのページにお任せ。今回もキミの電脳ライフを刺激する高感度情報を満載してお届けするぞ！

電撃カレンダー

- ●魍魎戦記摩陀羅全集Vol.5　MADARA赤LASA①　赤い髪の漂泊者 田島昭宇／発売中／定価980円
- ●イース⑤　羽衣翔／6月25日発売／定価950円
- ●サボテンロード㊤、㊦　迎夏生／7月発売予定／定価各560円
- ●銀河戦国群雄伝ライ①、②　真鍋譲治／夏発売予定／予価各920円
- ●魍魎戦記摩陀羅全集Vol.1、2　MADARA壱①胎蔵編、②両界編　田島昭宇／夏発売予定／予価各980円
- ●ムーンヴォイス①　桐嶋たける／夏発売予定／予価950円
- ●電撃丸　夏発売予定／価格未定

※定価はすべて税込みです。

BOOK 寺田憲史先生のゲームノベル第2弾
『ダーク・ウィザード』が「電撃文庫」から発売

いよいよ６月10日に創刊された「電撃文庫」のことは、みんなもう知ってるよね。その創刊ラインナップのなかでも、ゲームファンのキミには是非読んでもらいたい作品を紹介しよう。

それは寺田憲史先生の『ダーク・ウィザード蘇りし闇の魔道士』だ。寺田先生といえば、あの『ＦＦ』シリーズのシナリオで有名だよね。今回の作品は『ファイナルファンタジーII』に続く、ゲームノベル第２弾となる。『ダーク・ウィザード』のゲーム版の方はセガのメガＣＤで発売の予定だけど、ひと足先に小説の方で楽しめるというわけ。では、この作品の魅力について、寺田先生ご自身に語ってもらいましょう——。

⬆寺田憲史　映画の演出畑出身ながら、絵描きを志してアニメ界に進出。ＦＣゲーム「ＦＦＩ、II」のシナリオを担当し、一躍名を馳せる。

「まず最初に考えたのは〝キャラクターを十分にほりさげたい〟ということでした。悪者には悪者のドラマがあるし、ヒーローだって成長していく過程にドラマがあるわけです。そして、どんな人物にも必ずオモテとウラがある。それらすべてを含んだその人の『青春』を根本にして、ゲームも小説も作り上げたつもりです」。

奥の深い作品になっていそう！　乞うご期待!!

CD 「電撃」からCD文庫
第1弾は『卒業』『餓狼伝説』だ!!

ゲームのＣＤは数々あるが、「電撃」から究極のシリーズが、ついに登場！　その名も『電撃ＣＤ文庫　ベストゲームセレクション』だ。

パソコンゲーム、ＳＦＣ、ＰＣ、ＭＤ、さらには、ゲームセンターで超人気の名作、傑作をサウンドドラマ化。そして、コミックや設定、原画などが満載のブックレットがつくという豪華なＣＤブックなのだ。第１弾は『卒業（グラデュエーション）』と、『餓狼伝説』の強力２タイトル。ゲームの人気は、みんなも知ってのとおりだけど、おなじみの声優さんたちの大熱演はぜひとも買って聞いてもらいたい。８月25日発売予定。次号の詳報を待て。

⬆『卒業』のアフレコ終了後。

OVA イース Times

第１巻発売から約８か月。７月21日発売の第４巻で、ＯＶＡ『イースII』がついに完結する。これに伴いこのコーナーも今回で最終回。長い間ご愛読ありがとうございました。

7／21、最終巻「運命の流れの中で」発売!
いよいよアドルとダームの一騎討ち！ すべての謎が解き明かされる…

ＯＶＡ『イースII』もいよいよクライマックス。今回は最終話の後半部分を紹介しよう。

ダレスとの戦いを迎えたアドルだが、邪悪な心に染められ善なるクレリアの力を使用できず苦戦を強いられていた。しかし突然現われたダームの巨大な手によりダレスは握り潰されてしまう。ダレスに利用価値を感じなくなったダームが自ら乗り出したのだ。

一方リリアはアドルを助けるために鐘撞き堂の頂上へと向かっていた。ここで女神のハーモニカを使って、アドルがかつて草笛で吹いていたメロディーを奏でれば、アドルは助かるはず。しかし、同行したキースはリリアを止めようとする。ダームの力の根源である黒真珠が無に帰したとき、同時に魔力で命を支えられているリリアも消滅してしまうというのだ。ショックを受けるリリア。しかし、このままではアドルを助けることはできない。魔の力に影響されながらも頂上に着いたリリアは、想いを込めてハーモニカを奏でた。果たしてアドルは助かるのか？　そしてリリアの運命は？

⬆➡邪悪なオーラは、ダームに力を与えるだけだ。

⬆リリアは、アドルを助けるためにハーモニカを奏でるが……!?

DATA
セルビデオ（角川書店）・LD（キングレコード）同時発売　各巻30分／カラー／ステレオHi-Fi／定価各5,800円（税込）１〜３巻…好評発売中　４巻…７月21日発売予定

©1992日本ファルコム、キングレコード、角川書店

D-ACCESS

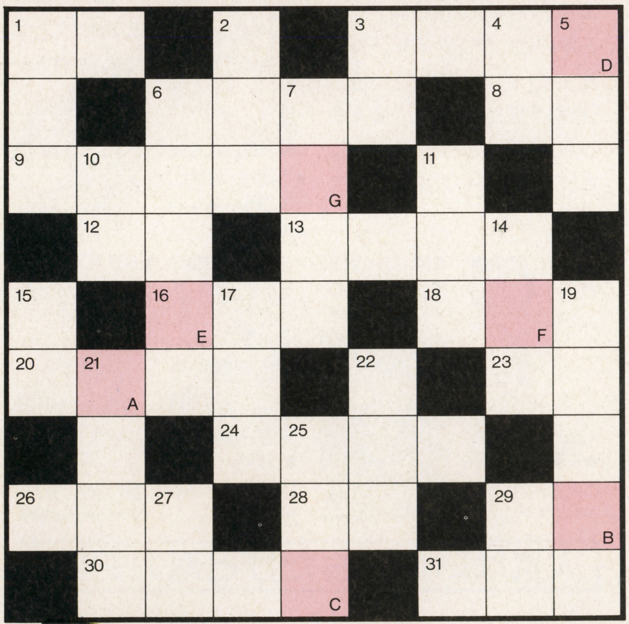
電撃アクセス VOL.9

今回のGAME CROSSは、神奈川県のラッシュダンスさんが作ってくれた問題です。『ドラクエV』版ということなので、みなさん挑戦してみてください。

CONTENTS

▶GAME CROSS…………143
▶チョコボ日記…………………………144
▶スライム王国…………………………146
▶CAPCOM FAN GUILD ……148

GAME CROSS



タテのカギ

1 主に胴体を守る防具
2 マヒャドを唱えてくるサル型モンスター
3 主人公や魔法使いが装備できる武器、——の杖
4 伝説の勇者の肖像画は立派な——に飾られている？
5 ヘンリーは、——ハットの王子様です
6 3人で協力する呪文。『V』で初登場
7 パパスの忠実な召使いだった料理も上手
10 お城の主、といえば——様だ
11 カボチ村の特産といえるかな？
14 ホイミ系の呪文は傷を——呪文です
15 主人公は最初パパスに連れられて——をしていました
17 ダンジョンには、さまざまな——がある
19 昼と夜を入れ替えることができる呪文
21 天○のカブトを守る女王
22 ツボには——入っていることがある
25 赤いドラゴンマッド？　ボス——
27 初歩の閃光呪文といえば
29 神父様「さあ誓いの——を」

ヨコのカギ

1 タテ21の女王にはこの能力があったよね
3 ヨコ30が装備するとかわいい——ボウシ
6 燃えさかる炎をしずめるための聖なる——
8 デモンズタワーでは——に行く手をはばまれました
9 イオ系の最高呪文
12 経験を積み剣の——を上げた主人公たち
13 ——メダルはいくつ見つけた？
16 ——とも言えるパパスの手紙
18 スライムナイトの最強攻撃呪文は何？
20 主人公の幼なじみの女の子
23 1ターンだけ時間を戻せるアイテム、時の——
24 重傷の——も一晩宿屋に泊まれば傷がいえる
26 食べると、最大MPが上がる——な木の実
28 敵1グループの守備力を下げる——ナン
29 魔法の鍵、英語で言うとマジック——
30 『I』から『V』まで出演しているかわいいモンスター
31 初めに船をおりたのは、ここの港でした

【ドラクエV】バージョン

◀このオリジナルテレカをプレゼント。

解き方 上のクロスワードパズルのマスを埋めていき、A～Gのマスの中の文字を順番に並べると、ある言葉ができあがります。その言葉をハガキに書いて、下記のあて先まで送ってください。正解者の中から抽選で10名の方に、電撃スーパーファミコン特製のオリジナル・テレカをプレゼントします。しめ切りは7月8日(当日消印有効)です。

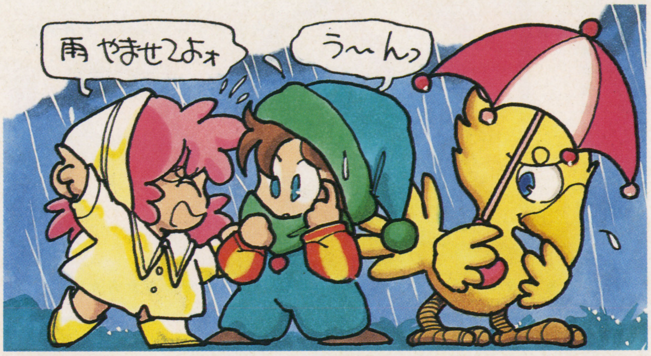
あて先　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部『GAME CROSS』係

ファイナルファンタジーファンクラブ

チョコボ日記
CHOCOBO'S DIARY

VOL.9

毎日、雨が続いてますね。外に出られないのは残念だけど、雨のあと、空に虹が現れたりすると、雨も空の恵みなんだなって、クルルン森村は思います。



第1回スクウェアキャラベスト10発表!!

栄光の第1位はファリス！

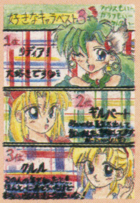
1位	ファリス(FFⅤ)	137票
2位	ギルガメッシュ(FFⅤ)	89票
3位	リディア(FFⅣ)	88票
4位	クルル(FFⅤ)	67票
5位	カイン(FFⅣ)	59票
6位	バッツ(FFⅤ)	52票
7位	エッジ(FFⅣ)	38票
8位	セシル(FFⅣ)	37票
9位	グレイ(ロマ サ・ガ)	25票
10位	クローディア(ロマ サ・ガ)	23票

数あるスクウェアさんのゲームの中でもこのキャラが好き！ という熱い想いを集計したのが、今回のベスト10。栄えある第1回優勝者は、ファリスに決定!!「ファリスかっこいい。男だったらホレてた」長崎県・さちPサン(P.189)。ファリスは女の子に大人気。2位は大接戦の末、ギルガメッシュに。「彼のためなら死ねる！」神奈川県・天野ぎるサン(P.190)。うーん、キテますね。惜しくも第3位は『Ⅳ』のアイドル、リディア。「かわいいし、召喚魔法が強くて好き」北海道・河童海老サン(P.191)強さと美しさは永遠の魅力です。

⬆埼玉県・カメレオンサン(P.193) 1位オメデトウ！

⬇愛知県・たまちゃんサン(P.194)ギル様人気沸騰中。

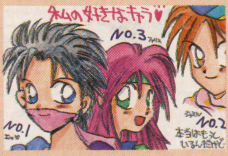
⬆福岡県・大岩田実サン(P.195) 3人ともプリティ♡



⬇鳥取県・黒雪姫サン(P.196)かわいい3人!?

『FFⅡ』のミンウ健闘

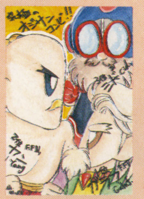
ベスト10は、予想どおり『FFⅤ』と『Ⅳ』でほぼ占められているけど、『Ⅱ』の白魔導師ミンウが12位に、『Ⅲ』の巫女エリアが16位、伊達男デッシュが17位にランクイン。『ロマ サ・ガ』のジャミルは13位。『半熟英雄』からは主人公をさしおいて、エッグマンが18位という結果に。大臣が泣いているかも？



⬅埼玉県・DQシスターズサン(P.197)悩むところよね。

⬆静岡県・楽浪サン(P.198)パロム・ポロムは15位でした。

⬇東京都・月亭すうどんサン(P.199)お熱い2人ね。



⬆千葉県・渡辺比呂志クン(P.200)おじさんガンバレ。

⬇岡山県・素手の舞サン(P.201)カイン人気衰えず！

⬆長野県・もへじりんサン(P.202)ゼザが若い！

⬇埼玉県・黒杉堂サン(P.150)元気いっぱいの2人!!

人気はいまいちだけど魅力的♡

最後にマイナーキャラ応援編。「『ロマ サ・ガ』のコロコロムシが好き。弱いところがいい」千葉県・池田直也クン(P.192)。他に『キングスナイト』のレイジャック、『テグザー』のスクウェゴンなんて意見もありました。

さて、いかがでしたか？ また第2回もやるのでお楽しみに。

⬅宮城県・神武サン(P.203)後ろのゲラ=ハがいい味出してる。

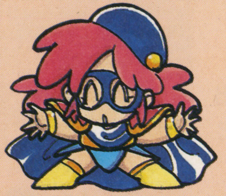
⬅愛知県・佐々木速人クン(P.80)知る人ぞ知る、シンシアがイカス。

⬅神奈川県・七瀬ひかるサン(P.204)『サ・ガ』ではデューンが人気。

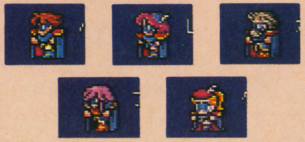
 ©スクウェア 1991／1992 イラスト／九月姫 ※参考文献『ギルガメシュ叙事詩』矢島文夫訳／山本書店

FFⅤジョブ分析 第6回

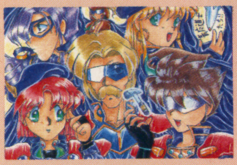
妖しい魔道戦士 青魔道士編



今回は、青い仮面がアヤシイ青魔道士の分析よ。敵の攻撃を覚えて、自分の魔法に転化させてしまう異色の存在。強い武器や防具を装備できるのも、うれしいね。青魔法は敵の属性(火に強いとか、雷に弱いとか)に関係なく、ダメージを与えるものが多いので、効果的に使えば威力は抜群なの。「マイティガードを覚えるのがつらかった」東京都・円城寺勇一クン(P.205)。全部覚えるのは大変だけど、魅力的なジョブです。



HP：やや低	力：最低
体力：やや低	素早さ：低
MP：やや高	総ABP
魔力：やや高	：350

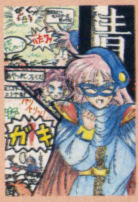


⬇兵庫県・龍槍つつみクン(P.89) 5人勢ぞろいの力作。

⬆群馬県・しゅんすけサン(P.206) 青マスクの貴公子。

⬇埼玉県・F 014クン(P.112) 火を吹くバッツ……。

⬆東京都・飛影純サン(P.207) 怪傑ゾロみたいだね。

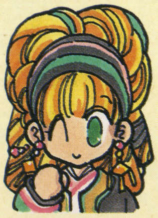


⬇東京都・水月あおいサン(P.208) 殺しちゃダメよ。

ロマンシング サ・ガ あの人はいま!?

『ロマ サ・ガ』の登場人物の後日談を予想しよう！ 今回はタラール族の少女アイシャの登場よ。

遊牧民族の娘 アイシャ



誕生日：蘭狼月3日
身長：148cm
体重：42kg
人種：タラール族
出身地：ローザリア北部

「ジャミルと結婚して盗賊を始める」大阪府・チョコボのペットクン(P.209)。「アルベルトと結婚。だってジャミルにはファラがいるでしょ」広島県・銀なら5枚サン(P.29)。アイシャの恋人は誰になるかな？ 「お馬さんで暴走中」和歌山県・ぼうやんクン(P.75)。アイシャにはいつまでもオテンバでいてほしいね。

⬅北海道・白王セナ丸サン(P.210) お似合いの2人ね。

⬅東京都・くさなぎはやとサン(P.85) アイシャらしい。

⬅岐阜県・まりもサン(P.211) ジャミルは誰のもの？

➡三重県・桐嶋あかりサン(P.212) 族長は責任重大よ。

➡東京都・F・エルダサン(P.213) ディアナがコワイ。

➡千葉県・九山きなこサン(P.214) いずれは正妻に!?

ギルガメッシュ ファンクラブ

今回は少し趣向を変えて、ギルガメッシュのキャラクターが生まれるもとになったと思われる『ギルガメシュ叙事詩』という本を紹介するわね。これは半神半人の英雄ギルガメシュとその親友エンキドゥの冒険の話なの。

「ギルガメシュはウルクという都市を治めていたが、暴君だったため、人々は困って天神アヌに助けを求めた。アヌは女神アルルを呼び、ギルガメシュに対抗できる者を造らせた。それがエンキドゥである。彼はギルガメシュと戦うが、勝負がつかず、2人は互いの強さを認めて親友になり、力を合わせて森の怪物フンババを退治する。女神イシュタルがギルガメシュのたくましさに惚れて求婚するが、彼が拒んだため、「天の牛」をウルクに送り込む。これをエンキドゥが退治するが、その行為は神の怒りに触れ、彼は病に倒れ死んでしまう。彼の死を悲しみ、滝のように涙を流したギルガメシュは永遠の命を求めて、長い旅に出るのだった……」。

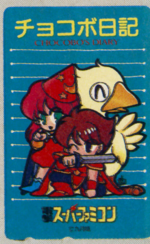
⬅静岡県・杉山みゆきサン(P.215) ギル様は女神も惚れる程の美男子。

⬅静岡県・ますらなおのサン(P.216) エンキドゥはギル様の親友よ。

⬅福岡県・愚者クン(P.63) かわゆい。これでも英雄だよ。

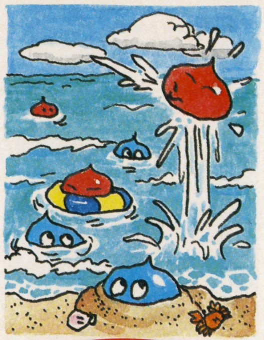
おたより募集中

今回の募集は①『ＦＦⅤ』のバーサーカーのイラスト（どのキャラでもＯＫ。もちろん５人全部描いてもいいです)、意見、②『ロマ サ・ガ』ナイトハルトの後日談よ。しめ切りは６月24日です。その他、感想、意見、質問、４コママンガなど何でも待ってるわ。採用された方には、P.No.(ページナンバー)(会員番号）と右の写真のテレカを送ります。皆さんのおたよりが作るチョコボ日記です。応募してね。



【おたよりのあて先】〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃スーパーファミコン編集部「チョコボ日記○○」係まで。住所、氏名、年齢、学年(職業)、電話番号、（P.No.(ページナンバー)もあれば）を書いて送ってください。ハガキを封筒に入れて送る人は、ハガキにも同じことを書いてね。

スライム王国



みんな、元気かーい？　スラピーは今、スライム王国一のリゾート地、ホイミンビーチに来てます♥　ファミコンもいいけど、たまには外に出て運動しなくっちゃね！　さーて、もう１回泳ぎに行ってこよーっと♬

イラストギャラリー

みんなスゴイ力作ぞろい！ スラピー大、大感激★

いつもたくさんのイラスト、ありがとう！　スラピー、感謝感激♥　ここで、イラストの注意をちょっとさせてネ。色はカラーペン、色えんぴつ何でもＯＫだけど、えんぴつは×なの。ヨロシクね。

⬆鹿児島県　ウゴルー　色使いがポップでキレイです。

⬇大阪府　ととめ龍　お父さんお母さんにソックリね。

⬆宮城県　綴喜終　太陽みたいに輝く金髪がステキだね。

⬇沖縄県　叫ぶケロヨーン　２人はいつでも仲良し♡

⬆京都府　竜堂未完　"なぎ"っていい名前だと思うよ。

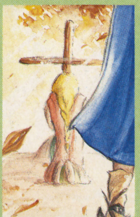
⬆愛知県　竜花りと『Ⅲ』の職業って楽しいよね。

⬇神奈川県　葛西綾サン　ほのぼのしていい感じ。

⬅愛知県　遊佐ますみ　たった一人でお留守番なんてエライぞ。

⬆大阪府　半熟ゼウス　ポワン様の温かみを感じるわ。

⬇高知県　するがまなみ　なんだか姉妹みたいな２人。



⬆愛媛県　リ秋　の木もれ日が雰囲気を出してるわ。

⬇秋田県　京巳郎　わがままだけどヘンリーっていい奴。

⬆岩手県　スラ次郎　左と同一人物とは思えない!?

スラピー賞おめでとう！

毎回のハガキの中からスラピーがお気に入りを選んで大きくのせちゃおう!!　というのがこのスラピー賞よ。今回は２人が受賞。オメデトウ!!

⬅岡山県　カプリ子　これはウマい!!　文句なしの作品。

⬅新潟県　悠紀紗良　みんなの表情がイキイキしてます。

もしもこんなスライムがいたら？

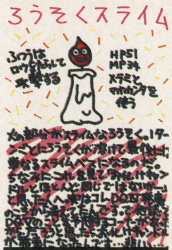
今回は、カワイくておマヌケなスライムたちを紹介。一見役に立ちそうだけど、何かハズレな特技がナイス☆

特技
ドミノ倒しアタック
体を横にして防御

⬆埼玉県　楠岡清香　別名金太郎飴スライムっていうのはどうかな？

特技
ノミ攻撃
夜泣き

⬆和歌山県　星崎綾子　"夜泣き"をするとお母さんスライムが助けに来たりして。



特技
ロウたらし攻撃
メラミ
マホカンタ

⬆愛媛県　アドルフひろこ　クリスマスにたくさん現れたらキレイかもね♬

特技
ギャグ百連発
ぼけ
つっこみ(攻撃)

⬆神奈川県　あおやまん　ギャグをはずすと攻撃もはずれたりするのかな？

グッズにくぎづけ

CD「ドラゴンクエストのうた」

ドラクエ初の"歌による"ベストアルバムが登場。『Ⅰ』から『Ⅴ』の曲に詞をつけて、女性デュエット「ルーラ」が歌います。ＦＡＮ必携(ひっけい)の一枚。

⬅「ドラゴンクエストのうた」歌・ルーラ（志村真澄・伊藤真由美）2800円。発売元／ポリスター。

●あて先／〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル　電撃スーパーファミコン「スライム王国各コーナー」10号係まで
住所、氏名(ペンネーム8文字まで)、年齢、学年(職業)、電話番号を書いて送って下さい。

ビアンカのお部屋

ビアンカ大好きのみんながつくるコーナー、それが「ビアンカのお部屋」です。今回もビアンカへのラブコールがたくさん来てます。

♡気は強いけど本当はやさしいビアンカちゃんが大好き!!　　新潟県　ぽぷ

ビアンカのやさしさってさりげない所に表われてるよね。スラピーもあんな女の子になりたいな。

♡ビアンカにあってフ○ー○にないもの。それは主人公と共に過ごした幼年時代だ!!

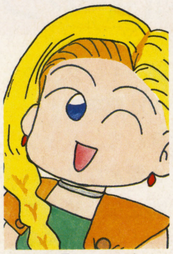
茨城県　ゆうきよしかず

やっぱり子供の頃の思い出は大切なものだよね。これからもビアンカを応援しよう!!

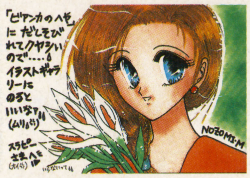
ビアンカに夢中!!

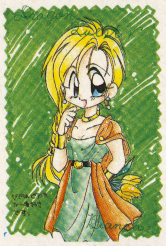
⬆千葉県　鈴木ヒミコ　ビアンカの笑顔がこぼれおちそう！

⬇長野県　リン　少し大人っぽい感じのビアンカもステキ。

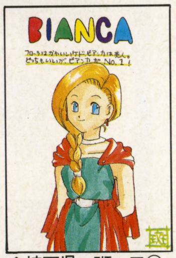

⬆岩手県　ヘンリー287号　このウインクあなたにあげる♡

⬇東京都　マルマンチロルが猫みたいにゴロゴロ甘えてる♫


⬆東京都　瑞原のぞみ　ビアンカのお部屋はいつでも歓迎よ。


⬆北海道　夜月あいり　くりくりした目が魅力的なビアンカ。

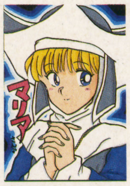
⬇東京都　あすまりょう　子供の頃の女の子って強いのよね。



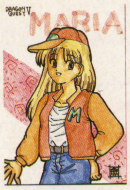
⬆埼玉県　斑　フ○ー○もいいけれど、やっぱりビアンカ♡

マリアのお部屋

マリアは清楚(せいそ)な感じがビアンカやフ○ー○にはない魅力よね。今、彼女の人気は赤丸急上昇中！

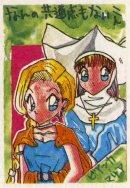

⬆和歌山県　星崎綾子　マリアの祈りはどんな祈りかな？

⬇茨城県　ゆうきよしかず　マリアと結婚できたらいいのに。



⬆埼玉県　斑　マリアもたまにはこんなカッコウでお出かけ？

⬇北海道　かんな　2人の共通点って何かありそうだけど。



『DQV』仲間モンスターズファイル

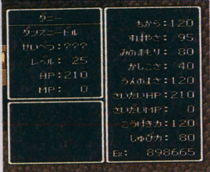
9 ダンスニードル

名前　ダニー　カッポレ

〝踊り〟が大好きなダンスニードルの特技は、もちろん〝ふしぎな踊り〟。相手のＭＰを奪(うば)って、攻撃を封じる事ができるのだ。肉弾戦にはあまり向かないけれど、こんなヤツが１人いても楽しいよね。

特技	
ふしぎな踊り①	眠り攻撃
ふしぎな踊り②	まひ攻撃
ふしぎな踊り③	体当たり

ステータス



スラピー杯争奪!!
モンスターえんぴつバトル開催

今回から、モンスターえんぴつを使ったシミュレーションバトル、「スラピー杯争奪(はいそうだつ)!!　モンスターえんぴつバトル」を５回連続で開催。ルールは、３匹の出場モンスターが、モンスターえんぴつ↙

これがモンスターえんぴつだ

第１回　出場選手紹介

スライム HP100 ●	ダンスニードル HP100 ★	爆弾ベビー HP100 ★
おもな攻撃	おもな攻撃	おもな攻撃
10のダメージ	10のダメージ	20のダメージ
20のダメージ	20のダメージ	30のダメージ
30のダメージ	40のダメージ	●に20のダメージ
薬草　ＨＰ10回復	メガンテ（50のダメージ）	★に20のダメージ
		薬草　ＨＰ10回復

↘にかかれた攻撃をランダムに決めて１人生き残るまで戦うというもの。第１回の出場選手は上の３匹。この中から優勝すると思うモンスター名をハガキに書いて送って下さい。正解者の中から抽選で１名に『ドラクエV』テレカをプレゼント！

「第１回モンスターえんぴつバトル」10号係まで、ドシドシ送ってね。しめ切りは６月24日必着のこと。

DQVテレカが当たる

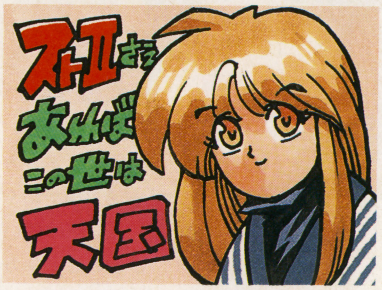
募集

スライム王国では常時おハガキ大募集中デス！　レギュラーは「イラストギャラリー」「自慢話・苦労話」「ビアンカ、フ○ー○、マリアのお部屋」「４コマ・パルプンテ劇場」「もしもこんなスライムがいたら？」などがあるよ。次回から、①ドラクエ討論会：これからのドラクエについて、自由な意見を募集。②ヘンリーのお城：お部屋シリーズパート４。その他、「こんなコーナーが欲しい！」なんて希望もＯＫよ！

©エニックス　イラスト／杉山真理

CAPCOM カプコン ファン ギルド FAN GUILD 第9回

そろそろ梅雨入りの季節がやってきます。雨が降り続くと、気分も沈みがちになるけど、そんなときは、どんなリフレッシュ法がオススメかしら？ 私の場合、『ストII』をプレイすれば、ユーウツな気分も吹っ飛んじゃいます。みんなにもオススメしちゃうわよ！

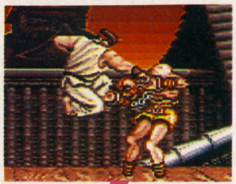


本田劇場 ストII天国

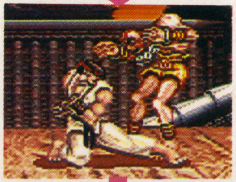
読者のオリジナル連続技や必勝法を紹介する、本田劇場。今回は久々の登場、リュウ・ケンが繰り出す、確実に敵を気絶させる三段攻撃を紹介します。なお、連続技の難易度はＡ級（難しい）～Ｅ級（簡単）の評価です。

C級技 リュウ・ケン

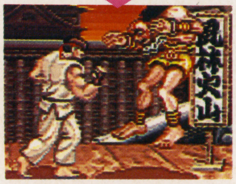
正面三段アタック　山口県MA-KUクンの作品



←ジャンプ大パンチで飛び込む。大キックで飛び込んでも問題なし。大パンチが画面に出ている間に、素早く✚右、下と入力するのだ。



←✚下の瞬間に小キックで、しゃがみ小キックを出す。キックが出ている間に、✚右下を入力してパンチボタン。これでキャンセル昇龍拳だ！



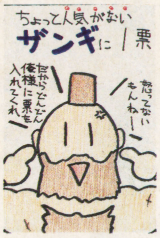
←小キックからの昇龍拳が難しいという人は、ジャンプ攻撃からジャブ昇龍拳の方が楽に決まる。本田、ザンギ、ガイル、ダルシムに有効だ。

ストIIキャラ ベストテン

ストIIキャラクターランキング、ついにバルログ、春麗が100票突破！ しかも春麗が地力を発揮して、トップのバルログとはわずか２票となり、首位争いはますます目が離せないぞ！

「ターボが発売されたら、ぜーったいバルログ様を使うんだから！」(熊本県／悠遊Ｙｏｕ)、「春麗、好きだー！ 不知火舞に負けるなー！」(東京都／田中幸彦)。両キャラとも応援にますます熱が入っています。その他の順位には特に大きな変動はないけど、７月10日に『ストIIターボ』の発売をひかえた現在は、アラシの前の静けさって感じなのかな？ このへんも、トップ争いとともに注目したいね。

←埼玉県の斑。うしろのダルシムがイイ味出してます。



←広島県のしげりん。票を入れないとスクリューはめよ！

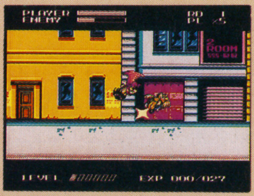
←大阪府の美猫。これで春麗の人気もさらにアップする!?

←沖縄県のめろんそーだ。山田クン、座布団全部取って！

順位	キャラ名	票数
1	バルログ	121
2	春麗	119
3	リュウ	93
4	ケン	75
5	ガイル	67
6	E・本田	46
7	ダルシム	37
8	ブランカ	35
9	クリス	22
9	サガット	22

番外　宮城県の亀田葉子さんより。「バルログに一票！　次男のアラン（２歳）によく似てるんです！　ナルシストで、素早くて、夜中に寝ボケてフライングバルセロナをしかけてくるんですヨ」。ほほえましい光景が浮かんでくるお手紙でした。

マイティファイナルファイト



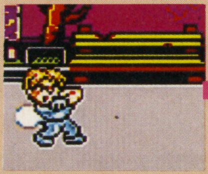
FC	発売中	
	カプコン	
ACT	2M	―
￥6,500		

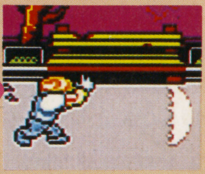
この面白さはSFC並み!

キャラは小粒でもピリッと辛口のアクション『マイティファイナルファイト』。その魅力をバッチリ紹介するぞ。

コーディー　バランスのよい強さが魅力

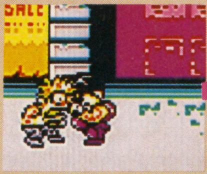
スピード、パワーとも平均的な強さを持つコーディーは、初心者が扱うのに最適。彼の必殺技のトルネードスウィープ（４レベル目から使用できる）は飛び道具なので、タイマン勝負のボス戦では非常にありがたい攻撃なのだ。

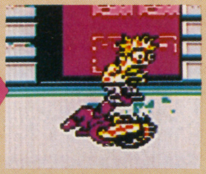




ガイ　スピードを武器に戦え!

忍者特有の素早い動き。それがガイの特徴だ。相手のふところに簡単に入り込めるのは、ガイならでは。パンチの間合いも広く、レベルアップも速いので扱いやすいが、いかんせんパワー不足で、ボス戦では苦労させられるぞ。





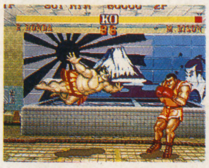
●あて先／〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル　電撃スーパーファミコン「カプコンファンギルド各コーナー」10号係
住所、氏名(ペンネームは8文字まで)、年齢、学年(職業)、電話番号も忘れずに。

NEXT アーケード版『ストⅡダッシュターボ』 技編其ノ二

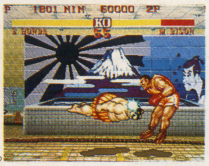
ＳＦＣの『ストⅡターボ』の発売まであと１か月。今から発売日を楽しみにしている人も多いんじゃないかな？　さて前回からアーケード版『ストⅡダッシュターボ』における新必殺技などを紹介している、このコーナー。今回は四天王をのぞいた、残り６人を一気に紹介するぞ！『ダッシュターボ』の新必殺技、ストⅡからの変更点は『ターボ』にもしっかり移植(？)されているらしいから、この記事を見て『ターボ』の発売にそなえるのがベストだ！

E・本田　スーパー百貫は強力でごわす

新技・スーパー百貫落としは、技を出した瞬間が無敵状態なので、トリカゴ（画面端に閉じこめる作戦）対策に有効だ。スーパー頭突きも使いやすくなって、今まで以上に強力になったぞ。



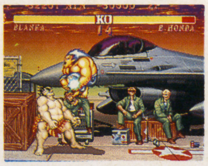
⬆強力なスーパー百貫落としも、ガードされるとスキだらけ。使い方に注意しろ。



⬇スーパー頭突きに当たったら、敵が倒れるようになったのがウレシイね。

ブランカ　野性の力で大暴れ！

バーチカルローリングは、ナナメ前方に飛ぶローリングだと言えばわかりやすいかな？　対空兵器に使える技だ。カウンターのダメージ二倍も無いので、スキあらばドンドン使っていこうぜ。

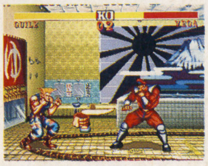


⬆落下中にもダメージを与えられるので、倒れた相手の頭上を狙ってみよう。

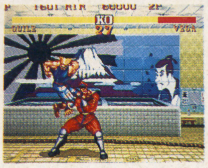
⬇電撃も出しやすくなっているので、連続技に組み込むこともできる。

ガイル　トップの座、危うし!?

ガイルには新必殺技が無いばかりか、サマーソルト、ソニックブームとも出した後のスキが増えた。通常技もパワーダウンしたものが多く、今までのような待ちガイルは通用しないぞ。



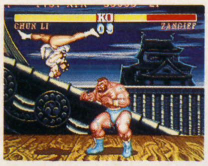
⬆ソニックブームは出した瞬間にスキが増えるようになった。多用は禁物だ。



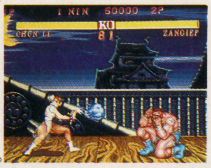
⬇大のサマーソルトは連続で２発当てることができる。でも威力は小さいっス…。

春麗　中国四千年の秘術・気功拳

手のひらから気弾を放つ気功拳は、飛び道具の無かった春麗にとって画期的な新技だ。また、スピニングバードキックは技を出した瞬間にも当たり判定があるので、利用価値がアップした。



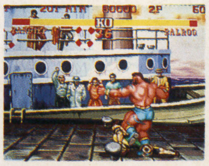
⬆空中スピニングは、踏みつけ攻撃のあとに反撃を防ぐ意味で出すとよいみたい。



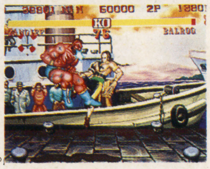
⬇たとえスキが大きくても、春麗が飛び道具を使えるってのはウレシイよね。

ザンギエフ　最弱なんて言わせない！

ハイスピードダブルラリアットは非常に有効な新技だ。なんと、足元にダメージ判定が無いのだ！　これで敵の足払いもグランドタイガーも恐くない。いままでのザンギとはひと味違うぞ！



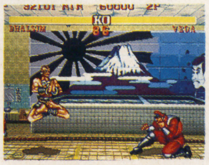
⬆この通り、足払いされても全然平気！　このあとバルログは宙を舞うことに…。



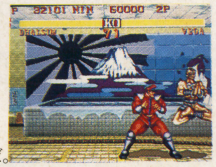
⬇ヘッドバッドは、敵を気絶させる確率が非常に高い。必殺技以上に恐いかも。

ダルシム　ますます怪しいキャラに

怪しさ爆発のヨガテレポート。その名の通り、画面内を瞬間移動する技。しかしワープした直後にスキができるために、敵の背後に現れるのは危険。移動先はコマンドで指定できるぞ。



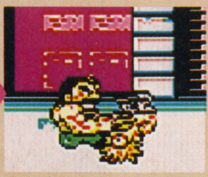
⬆「ヨガ！」のかけ声とともに宙に浮くダルシム。このあと画面から消えるのだ。



⬇いきなり背後に現れ、おどろくベガ。しかしリスクが大きい作戦だな、コレ。

ハガー　超強力フライングパイル

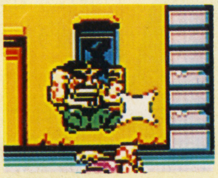
ハガーは他の２人と違い、最初からレベル３の状態で始まる上に攻撃力も高い。しかも必殺技・フライングパイルの威力がメチャ強く、動きがノロイという弱点を十分にカバーしてくれるぞ。バンバン使え！



完全勝利のための心得!!

その１　経験値は倒し方で変わるぞ

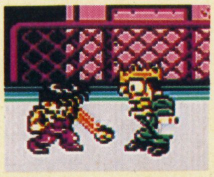
このゲームの特徴は、経験値によるパワーアップ。経験値は敵の倒し方によって、加算される点数が違う。最高はフライングパイルで８点。ひざげりの３発目で６点。投げ、必殺技などで４点加算されるのをチェックしておこう。



⬆飛びげりで倒すと、経験値はたったの１点だけ。

その２　キャラ別の戦い方

コーディーはひざげりで飛び込んでから、つかんで投げるのが有効。ガイはパンチでバリアを張り、ヒットしたら投げまでもっていこう。ハガーは飛びげりで相手を倒してから、起き上がりをつかんでパイルドライバーを決めろ！



⬆ガイのパンチは敵の攻撃を封じることができるのだ。

©CAPCOM　イラスト／しろー大野

電撃特報！ PART 2

摩陀羅
斑とすばるの先祖。異世界で転生してミロク帝と戦うために旅立つ。

魍魎戦記

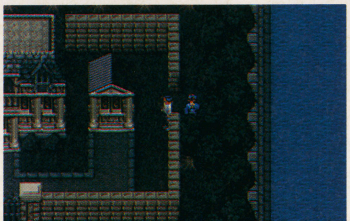
もっと知りたい摩陀羅世界 新着イラスト一挙大公開！

MADARA 2

SFC	7月16日発売		
	RPG	12M	Ⓑ
	コナミ		￥9,800

ゲーム序盤のストーリー、そして登場キャラクターたちをイラストをからめて大紹介。

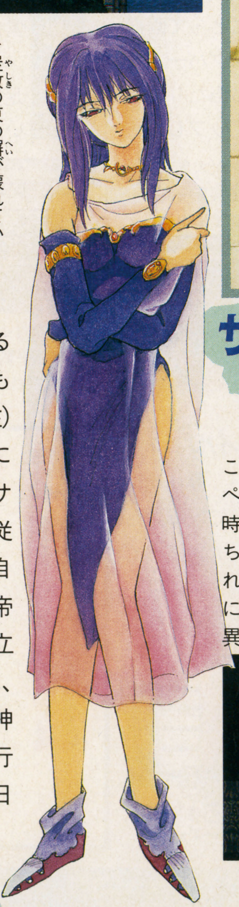
お化け屋敷から2人の旅が始まる



斑とすばるは、物語の冒頭で魍鬼たちの巣窟となったお化け屋敷を探検することになる。この屋敷は斑とすばるの先祖が住んでいた家でもある。2階の本棚にある日記を読めばわかるけど、この2人の先祖というのは摩陀羅と麒麟なんだ。このことと屋敷が魍鬼に占領されていることは、もちろん無関係であるはずがない。魍鬼たちのボスを倒すと、なぞのペンダントが見つかる。これはすばるが祖父からもらったという物にそっくりなのだ。ここが2人の先祖が住んでいた家ということを考えると、2つのペンダントには何か関係があるのかも。魍鬼はこのペンダントを使って何をするつもりだったんだろうか……!?

⬆屋敷の東の塀が壊れているところから中に入ろう。

⬅日記には摩陀羅たちがこの世界へ来た理由も……。



ミロク帝と戦う宿命を背負った2人

⬇斑たちに2人の宿命を教えるため、摩陀羅たちはここで待っていたのだ。

斑とすばるは屋敷の地下にある祭壇で摩陀羅と麒麟（といっても実体を持たない幽霊のような存在）に出会う。摩陀羅たちは2人にミロク帝と戦う宿命のこと、サクヤ姫を探して、その指示に従うべきことを伝えると、自分たちも転生してミロク帝と戦うため異世界へと旅立っていく。斑とすばるは、翌日サクヤ姫という女神が祭られている神社へ行くことを約束してこの日は別れる。

サクヤ姫との出会い そして旅立ち……

神社では2匹の魍鬼と戦うことになる。こいつらの目的は斑が持っている2つのペンダント。ペンダントを3つ揃えると時空を越える扉が開かれるのだ。魍鬼たちを倒して3つ目のペンダントを手に入れるとサクヤ姫が現れる。斑は魍鬼たちに連れ去られたすばるを取り戻すために異世界へと旅立つのだ。

⬅原作と違って、女神としてサクヤ姫が登場する。

Ⓒ1993 Sho-Tajima with MADARA PROJECT／Kadokawa Shoten Ⓒ1993 Yukihiro Kuroda.Muse Soft／Kadokawa Media Office Ⓒ1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
題字Ⓒ禅／石塚静夫

異世界に放り出された斑

サクヤ姫の神官がいる世界へ向かう途中、斑はミロク帝の幻影に遭遇して見知らぬ世界に投げ出される。このときのショックで大ケガをした斑は狩人のカラに助けられ、サリアの小屋に連れてこられる。サリアの話では、この世界もミロク帝の手先の魍鬼に苦しめられているらしい。

神代 斑

魍鬼に連れさられたすばるを取り戻すため異世界を旅する。イラストは異世界での姿だ。

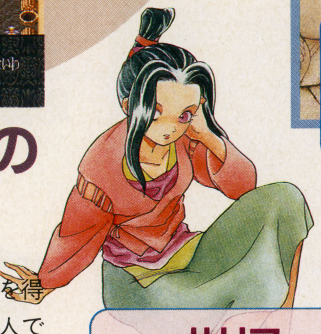
➡大ケガしたところをカラに発見され助けられる。

⬅サリアは斑にこの世界のことを教えてくれる。

カラ

斑と同じようにどこか別の世界から来たらしい男。記憶を失なっている。

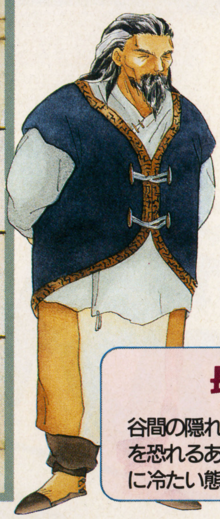
カラと2人で谷間の隠れ里へ……

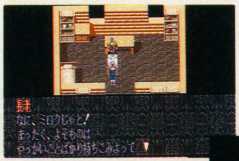


すばるの手がかりを得るために、カラと2人で谷間の隠れ里へ。しかし長老の態度は冷たかった。

サリア

カラと2人で傷ついた斑の手当てをしてくれた少女。剣と鎧までくれる。





⬅長老は斑の話をまともに聞いてくれない。

➡一度サリアのもとに戻って見よう。

長老

谷間の隠れ里の長。魍鬼たちを恐れるあまり、よそ者の斑に冷たい態度をとる。

妹背すばる

破壊の化身、ダキニ帝復活のいけにえにされるため、魍鬼に連れさられてしまう。

まだまだ魅力的なキャラがいっぱい

これから斑は、すばるの居場所を知るために、異世界を歩きまわり、いろんな人々と出会うことになる。コミックでおなじみのキャラはもちろん、ゲームオリジナルのキャラもたくさん登場してきて感動的な名シーンを演じてくれるのだ。パーティに加わったり、助言をくれたり、時には敵として対決するなんてことも……。

それぞれみんな個性的で魅力的。ストーリーを、しっかりと盛り上げてくれているのだ。

⬅不思議な力を持つ仙人。ゲームオリジナルキャラで、斑たちを手助けしてくれる。

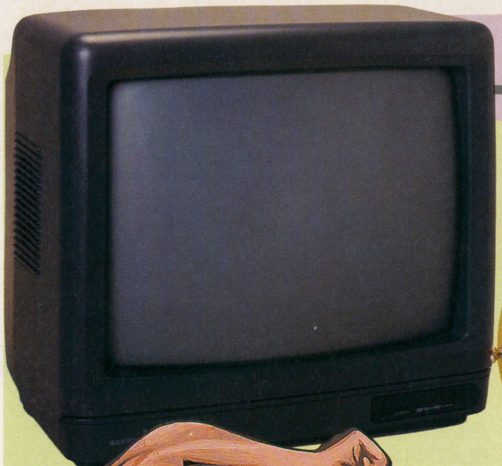
➡「摩陀羅」ファンにはおなじみのイヤなヤツ。でも、人気があったりするんだよね。

麒麟

斑とすばるの先祖。サクヤ姫との約束で斑たちにミロク帝と戦う宿命を与える。

VOLT TICKET
ボルトチケット

VTGPも後は7、8戦の結果発表を残すだけ！最後はやっぱりハッピーエンド、というわけで、読者のみんなにハッピーなプレゼントを用意したぞ。絶対挑戦してくれ！



1 14インチTV
応募 180VT 1名

2 エレキギター
応募 180VT 1名

VTGP終了記念

2号連続大プレゼント！

3 スーパーファミコン
応募 160VT 2名

4 コンパクトCD
応募 160VT 2名

イラスト／かんなたかし©CAPCOM

応募方法はこうだ！

●まずＶＴをかき集めろ！

さて、ではこのプレゼントのシステムについて説明しよう。簡単に言えば、今までに高額ＶＴをもらえなかったみんなに最後に大きなチャンスをあげよう、というシステムだ。プレゼントにはそれぞれ応募ＶＴが設定されていて、欲しい賞品の価格ぶん集めれば、そのプレゼントに応募する権利が生まれる。例えば14インチＴＶが欲しいなら180 VT集めればいいのだ。不足すると無効だぞ。

●どの賞品を狙うか決める！

ありったけのＶＴを集めたら、次は狙う賞品を決めてくれ。この時例えば200VT集めたけど、テレビもギターも持ってるってヤツは応募100VＴの賞品２つに応募してもいいワケだ。しかしみんな御存知のように、同じナンバーのＶＴは８枚までしか同時には使えない。そこんところをよく注意して、多く送り可能性に賭けるか、一通送って一発逆転を狙うか、好きなように。やってくれ！

●運を天にまかせてポストへ！

準備が整ったら、いよいよ運命の応募だ。その方法だが、まず封筒に応募ＶＴと、住所、氏名、年齢(学年)を書いた紙を入れてくれ。そして封筒の裏に、欲しい賞品の番号と賞品名を明記して下のあて先に送るのだ！　しめ切は７月８日。このプレゼントは次号にも続くので、あせって送らなくても大丈夫だぞ！

〒101 東京都千代田区神田神保町
2-22-11 カンナビル２Ｆ
電撃スーパーファミコン編集部
「ＶＴＧＰ大プレゼント」係まで

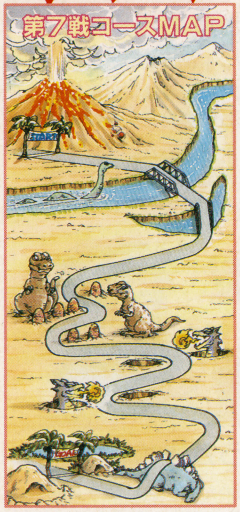
注意 ＶＴは期限ある限り有効だ!!

ＶＴＧＰは次号で終わりだが、それは誌面上での終了で、ＶＴは期限通り有効だ。ためたＶＴを今まで通り（９号以前）のプレゼントに応募してくれてもＯＫだぞ。ＶＴをどう使うかはキミの自由だ！

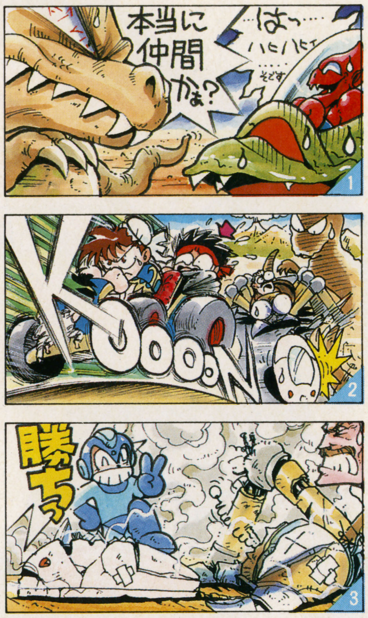
第7戦 ダイナGP

「生き残り＝優勝」レース!!

第7戦コースMAP

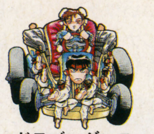
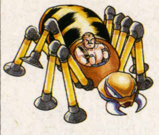
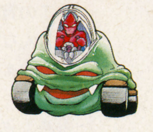


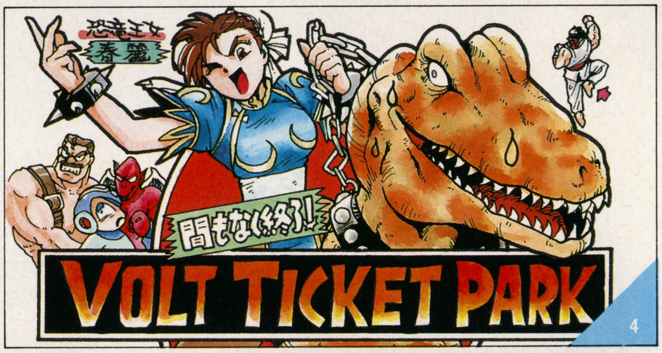
1スタートで気合いの入りすぎた㋺と㋩がコースアウト、㋩は大ダメージ!! これを㋹&㋠がかわす。さらに㋹は恐竜たちの仲間のフリで一気に産卵地帯を駆け抜け完全独走体制!! ㋠は復帰した㋩&㋺に追いつかれて橋の上だ!!
2産卵地帯に入った㋠㋩㋺は抜きつ抜かれつの大デッドヒート!! しかし母恐竜の攻撃を一切受けなかった㋠が一歩抜きんでる。㋩と㋺はリタイア寸前だ!! 一方、㋹は怒れる恐竜の攻撃を受けてスピードダウン…。とはいってても独走体制は変わらないぞ!! 順位は㋹→→→→㋠→㋩㋺、といった感じか。
3怒れる恐竜地帯に入った㋩&㋺はまさに「先にリタイアした方が4位、後にリタイアした方が3位!!」といった状態…。ここで㋺の必殺アイテムが生きる。耐久力が2倍になるマウスボールで一瞬リタイアを遅らせた㋺が3位、㋩は大事な一戦でまさかの最下位…。
4徐々に㋹との差を詰める㋠。しかしリスクも大きく怒れる恐竜の炎でリタイア寸前…。しかも㋹はすでに眠れる恐竜の上を通過中だ。がその時!! ㋠必殺の波動拳が眠れる恐竜を直撃っ!! 一瞬目を覚ました恐竜の寝返りで㋹もリタイアっ!! その後、㋠は絶対にリタイアしない様にゆっくり眠れる恐竜を通過して、そのままゴールっ!!!



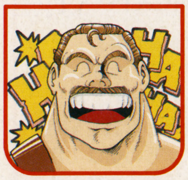
1 2 3

出場マシン

春麗	ハガー	レッドアリーマー	ロックマン
			
ドラゴンダンス	スパイダーマシン	走れスライミー	マウス一番
スピード 250 加速 300 コーナリング 120 耐久力 130	スピード 190 加速 290 コーナリング 190 耐久力 130	スピード 250 加速 120 コーナリング 230 耐久力 200	スピード 300 加速 200 コーナリング 200 耐久力 100
前後左右に17機の小型・隆メカが!!	隆が苦手なクモで春麗を蹴落とす!!	ウォーターベッドを越えた乗り心地。	完走さえ出来れば優勝候補筆頭だ!!



4



泣いても笑っても次が最終戦だぞ!!

最下位…まさかここで最下位になるとはっ!! ということは俺が総合優勝するためには最終戦の順位が㋩→㋺→㋹→㋠でなければならないのかっ!!（㋹と㋠が逆でも同点優勝できそうに見えるが、それだと優勝回数で㋠に負けてしまうのだ。：数学者ケン） 何が数学者だか…。じゃ総合優勝の確率はどうなってるんだ？（…おかけになった電話番号は現在使われておりません。：ケン） …しょーもない奴。ちなみに実際どうなんだろう？（実績を計算に入れなければ㋠50%、㋹46%、㋩4%ってとこね。：天才春麗(チュンリー)） 天才ねぇ…。しかし4%か…。（実績を計算に入れるとさらに下がります。：いぢわる春麗(チュンリー)） むぅ、こりゃがんばるしかねーな。最後の応援よろしく頼むぜ!!

●8号VTGP当選者

久保純治（和歌山県） 池田博哉（兵庫県）
吉沢久美子（愛知県） 木口哲郎（埼玉県）
井村直喜（兵庫県） 渡辺尊寛（新潟県）
白井正俊（神奈川県） 原田武（秋田県）

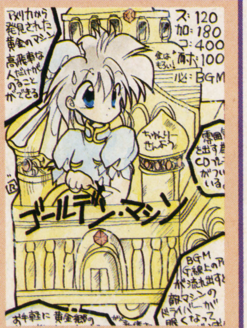
現在のポイント	春麗	ハガー	レッドアリーマー	ロックマン
	38Pts.	32Pts.	37Pts.	26Pts.

ランニャーケンの VTGPイラストコーナー

たったこれだけだが、とりあえずスペースを確保したぞ!! 大丈夫、大丈夫。ゴキブリは1匹見たら100匹いると思えって諺(ことわざ)もあるしな…、って俺さまはゴキブリかっ!! まぁいい…。次は電撃MDに乱入だぜっ!!

⬆愛知県 水島昴 ブリッ子春麗(チュンリー)だな。ホントはもっと…。

⬇東京都 雷瓏りんか 予算の関係で作れなかったマシン。



完全スクープ
PCエンジンゲーム化決定！
パソコンで伝説的人気を誇る名作RPGがスーパーCDでスケールアップ!!
エメラルドドラゴン
©NEC HE©メディアワークス／バショウ・ハウス／グローディア／ライトスタッフ
電撃PCだけのお楽しみ!!
初公開!!画面写真
©NEC HE©メディアワークス／女神天国建設委員会
本誌連載中の大人気読者参加ゲームがビジュアル爆発のスーパーCDゲームになる!
女神天国
—MEGAMI PARADISE—
©HEAD ROOM©NECアベニュー
『卒業』に捧げるアツイ想いいっぱいのコミック集
卒業 GRADUATION 応♥援♥団
超豪華2大ふろく付き
これ一冊で対戦のエキスパートになれる!!
ストリートファイターII'(ダッシュ)対戦の掟
©CAPCOM 1991, 1992©NEC HE
7月号発売中
特別定価 640円(税込)
発行／メディアワークス 発売／主婦の友社
電撃PCエンジン

魍魎戦記
摩陀羅全集 Vol.5

赤い大陸フダラク……
そいつは赤い風とともに現れた!!

転生した摩陀羅を追う……聖神邪
彼は赤い大陸・フダラクで
不滅竜に守られた少年と出会う――
摩陀羅と同じ瞳を持つ――少年ムー。
この二人の出会いがすべての運命を変える!?

第1巻 **赤い髪の漂泊者** B5変型判 定価980円(税込)

MADARA赤 LASA

田島昭宇

魍魎戦記摩陀羅全集 Vol.1・2

夏発売!!

MADARA 改訂版 壱

ここが違う!

- ▶田島昭宇描き下ろしカバーイラスト
- ▶巻末「設定資料」全面改訂
  完全版年表/改訂版MAP/新データ公開
- ▶豪華口絵12ページ!

第1巻 **胎蔵編**　第2巻 **両界編**

B5変型判
予価各980円

Dengeki Comics EX

発売/主婦の友社　発行/メディアワークス

ご注文はお近くの書店へ

お問い合せ●03・3294・1137(主婦の友社営業部)
内容についてのご質問は03・5276・2433(メディアワークス編集部)

NEW GAME 新作情報 FLASH

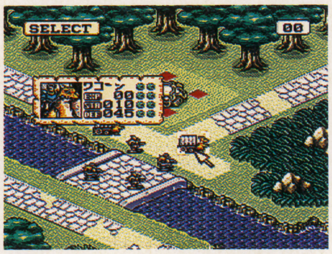
樹(じゅ)帝(てい)戦(せん)紀(き)

バーンという名の浮遊大陸で、その長い歴史の中でも最も大きな戦争が始まろうとしている！　この戦いの主役となるのは、植物を精霊魔法で兵器化した「ジュネ」とよばれる機械。そんなスーパーファンタジックな世界で、強力な敵がキミの活躍を待ち受けているのだ！

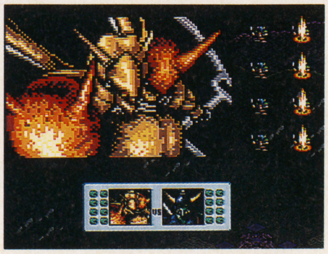
SFC	8月27日発売		
	SLG	12M	Ⓑ
	エニックス		¥9,600

多彩なユニットの個性が魅力のSLGだ

悪魔の力を利用し、浮遊大陸バーンを征服しようと目論む「バルモンディア」軍。その野望を打ち砕くため、「アルギア」軍が立ち上がった。プレイヤーは伝説のジュネを操る「アルギア」軍となり、全20のマップを戦い抜くのだ。ストーリーを追うキャンペーン、純粋に1つのマップでの戦いを楽しむエキスパート、そして2国に分れての対戦の3つのモードで奥の深い戦略を満喫できるぞ。



⬅竜が馬車を引く輸送ユニット。ファンタジーはこうでなくちゃ。

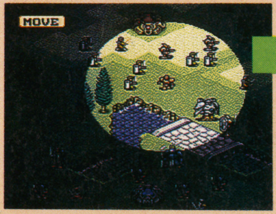


⬅攻撃ユニットがクローズアップされる迫力の戦闘シーン！

ゲームの流れは超カンタン、SLG初心者もスグのめり込めるのだ

まず移動

⬇ユニットの移動可能範囲は円でしめされる。よく考えて移動させよう。

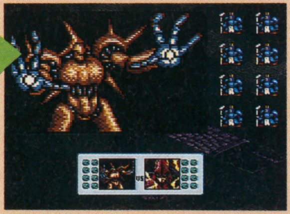


⬆敵と隣接したら攻撃が可能になる。ユニットによっては間接攻撃もアリ。

次に攻撃

そして戦闘！

⬇そして戦闘！　ここはオートなので結果はユニットの能力次第だ。



世界観やユニットなどの設定はかなり凝ってるSLGだけど、ゲームの流れはとっても簡単で、SLGをいままでプレイしたことがない人でもすぐゲームになじめるようになっている。基本は移動、攻撃、戦闘の3つ。SLGにありがちな、ユニットの生産などによるお金の収支といった複雑な要素はいっさいない。純粋に戦略だけを楽しむことができるってワケだ。

©1993 ENIX

戦いの序盤をちょっとのぞいてみよう

さあ、それでは頼れるユニットとともに、熾烈な戦いを制していこう！　ゲームには、全部でなんと20のマップが用意されているから、あせらず確実に各ステージを勝ち抜いていくことが大切だ。マップ、ユニットのデータをよく見て、戦略を立てていくようにしよう。各ステージは、敵ユニットを全滅させるか、敵の陣地に歩兵を派遣して占領すれば勝ちとなる。そうして次の面に進むことができれば、さらに強力なユニットが補充されて激しい戦いにも耐えられるようになるのだ。このステージ１はほんの小手調べ。ユニットの上手な動かし方と戦い方をここで学んでおこう！

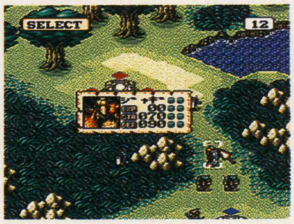
STAGE1 MAP

陣地

格納されているユニットはここから出動する。占領されると負けになるので防衛ユニットを忘れないように。

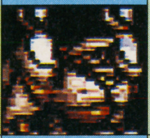
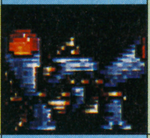
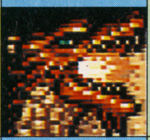
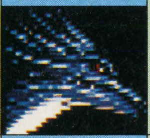
ユニット

カーソルを合わせると経験値、攻撃力、防御力が表示される。緑の丸はユニットのＨＰを表わす。



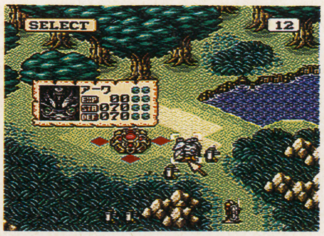
自軍ユニット14種類

対空攻撃ユニットあり、輸送ユニットありと14種のユニットはみんな個性的。持てる能力を最大限にいかせるように使おう。

トーイ	移動力はあるが弱い。敵の陣地が占領できるので戦いには必要だ。	シューター 	攻撃力が高い間接攻撃ユニットだ。戦線の後ろから援護射撃を。
ボビー	トーイより攻撃力、射程が上回る。このユニットも陣地占領可能。	フリーズ 	対空攻撃を主とするユニット。空を飛ぶ敵にはこれだ！
ワゴン	小型ユニットを輸送可能。移動力はあるが攻撃力はかなり低い。	ヒューイ	見ての通りの飛行船。小型ユニットを運べるが戦闘能力は低い。
ライダー	攻撃力、移動力は高いが防御力が低い。弱った敵に当たらせよう。	ドラン 	空を飛べる強力ユニット。ただし対空攻撃にはからきし弱い。
ブーム	攻撃力はそこそこだが射程が長く、間接攻撃が可能。援護役だね。	バーン 	対空攻撃用ドラゴン。対空砲に弱いので移動時には注意。
ジャギ	中型の主力ユニット。敵の弱いユニットはコイツで一掃だ。	ハイパー	移動力はないが長い射程と攻撃力で敵ユニットをやっつける。
ゾック	移動力はないが、攻撃、防御は鬼のよう。前線に早めに出したい。	アーク	マイキャラともいえるユニット。攻守のバランスに優れる。

そして戦士は勝利を収める！

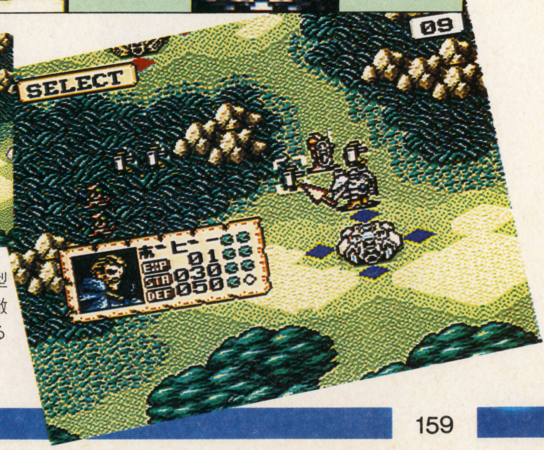
ステージ１は岩間の戦いを制すれば敵陣地への道が開け、占領可能になる。北上する敵を押さえ、残りのユニットで敵陣地を目指せ！



➡まず格納されているユニットを陣地から出すのだ。

➡敵を壊滅状態に追い込んだぞ。

⬅この岩間が激戦区。強力なユニットを送り込み……。



➡後は人間型ユニットで敵陣を占領するだけ。勝利！

ヒロイックファンタジーの決定盤!!

ARETHA
アレサ

GB(ゲームボーイ)の人気シリーズ『アレサ』の最新作がSFCにお目見えするぞ！ 前作から百数十年たった「アレサ王国」を舞台に、個性豊かなキャラクターたちが繰り広げる、楽しさいっぱいのヒロイックファンタジーRPGなのだ。

SFC	11月下旬予定	
RPG	16M	Ⓑ
やのまん		¥9,800(予)

GBで大人気の『アレサ』シリーズ最新作がSFCで登場！

ＧＢで大人気の『アレサ』の続編が、ＳＦＣで登場！ 主人公は新キャラクターのアリエル。彼女がある洞くつに封印されていたドールを助けるところから物語は始まる。ドールといえば、前シリーズの主人公マテリアの仲間だ。でも、彼はなぜか記憶を失っているのだ……。ドールはどうして封印されていたのか？ マテリアはどうなったのか？ 様々な謎を含んだストーリーは、前作をプレイしてなくても楽しめる折り紙つき！

⬆主人公のアリエル。どんな冒険が待っている？

⬅立体感のあるキレイなグラフィックだよね。

ファング
ドラゴンの赤ん坊。アリエルに育てられているが、自分では彼女の面倒を見ているつもり？

アリエル
今回の主人公。山の奥で、育ての親であるセアラお婆さんの薬作りを手伝う心優しい少女。

ドール
ある洞くつに封印されている魔道士。アリエルに助けられて目覚めるが、記憶を失っている。

舞台は百数十年後の「アレサ王国」

GB『アレサ』シリーズ 前作までのお話

世界征服を企むハワードは、平和の象徴である３つの指輪を奪うため、アレサ王国を襲った。王女マテリアは戦士シビル、魔道士ドールと共にこれに立ち向かい、永い戦いを繰り返す。そしてついにハワードを、さらに真の黒幕を倒し、彼女は世界の平和を取り戻すのだった……。

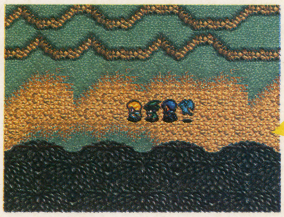
GB版『アレサⅠ』

⬆前作の主人公はアレサ王国の王女、マテリア。かわいい。

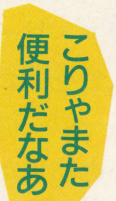
Ⓒ1993 YANOMAN Ⓒ1993 JAM ※画面写真は、すべて開発中のものです。

うれしい! 楽しい! SFCならではの新システムがいっぱい

面白いＲＰＧには、あきのこないストーリーはもちろんのこと、永い冒険を快適にするためのシステムも欠かせない要素だよね。今回の『アレサ』は、ＳＦＣというハードの性能を活かし、ＧＢで好評だったファジーシステムに加え、新たにユニークで便利なシステムをいろいろ採用しているぞ。要チェック！



➡便利なシステムのお陰で旅がらくらく。



ファジーシステム

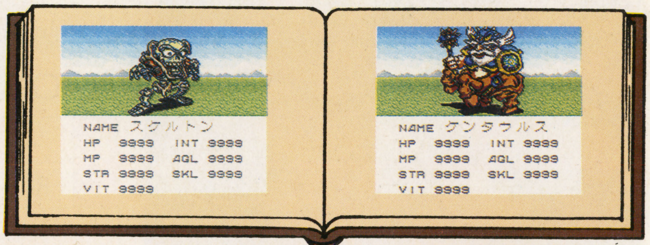
ＧＢで好評だった画期的な移動システム。プレイヤーがおおよその移動方向を決めれば、キャラクターが障害物を自動的によけて進んでくれるのだ。移動の際に、✚ボタンをずっと行きたい方向に押してるだけでいいなんて、ラクチンでしょ。

ミックスドフォーム

モンスターは、火・水・土・光・風いずれかのエレメントに属していて、倒すとそのエレメントを抽出できる。それらを合成し、持っている武器や防具に加工することで、新しい武器等を造れるのだ。どんなものができるのか楽しみだね。

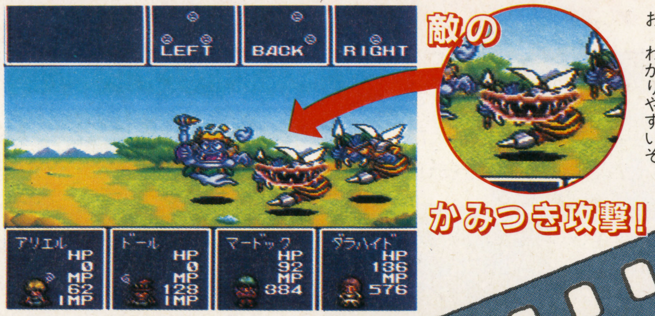
モンスター大百科

モンスター大百科は、倒したモンスターのデータを辞典のように記録できるというシステム。キミだけのオリジナルモンスター辞典を作れるぞ。



戦闘は360度スクロールするアニメーション画面だ

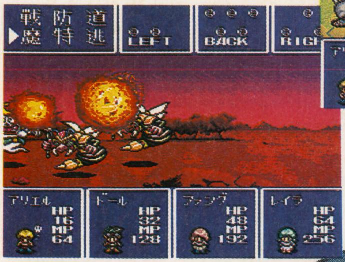
ＲＰＧの戦闘って単純作業の繰り返しでつまらない…と嘆いているキミ！　この『アレサ』の戦闘シーンを１度見て欲しい。なんと、360度画面がスクロールする迫力の疑似３Ｄ戦闘が展開されるのだ。敵は前後左右あらゆる方向に位置し、次々に攻撃を仕掛けてくる。そこで、写真右上にあるウインドウで、敵の様子を確認しながら応戦だ！　魔法攻撃の効果は、派手なグラフィックで表現。おまけに、アニメーション処理で敵も味方もバンバン動くから、一瞬たりとも目が離せないぞ。



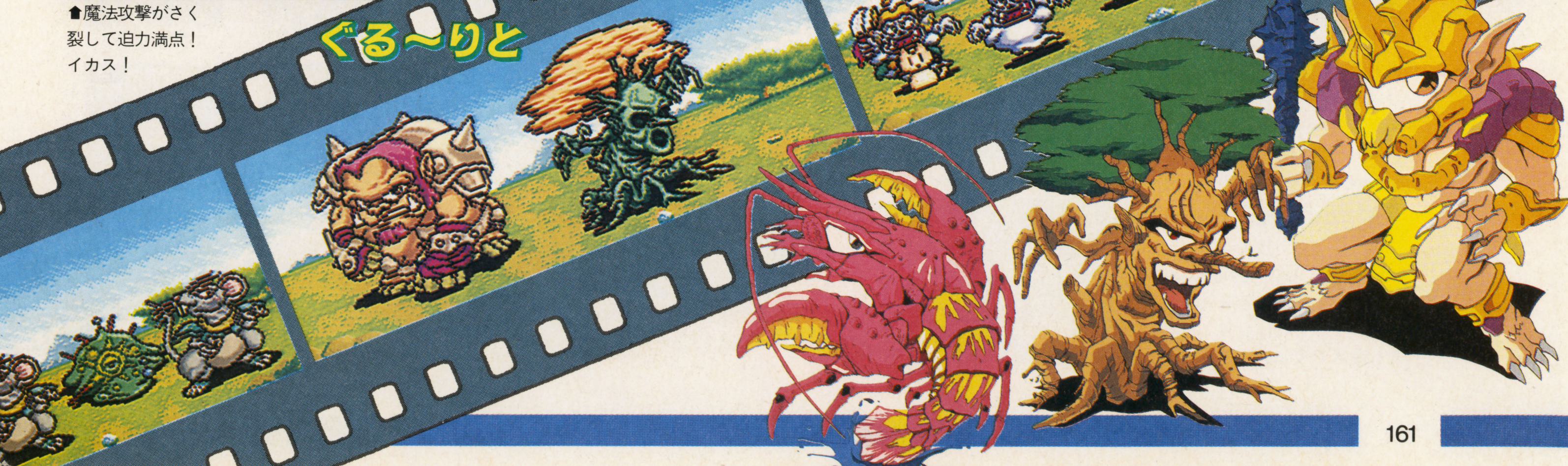
⬅敵の攻撃はこのようにグラフィックで表示。おお、わかりやすいぞ。

⬆画面下の味方のグラフィックは体の状態によって変化するぞ。気を付けておこうね。

⬆前後左右の敵の位置を把握して戦うのだ。



⬆魔法攻撃がさく裂して迫力満点！イカス！



Silva Saga II

シルヴァ・サーガ2

FC版でも好評だった『シルヴァ・サーガ』の2作目が、いよいよSFC版で登場！　前作の主人公を追うように進んでいく今回のストーリーは、同じでき事を違う視点からとらえた二重構造になっている。前作を未体験の人でも十分楽しめるぞ。

SFC	6月25日発売		
	RPG	16M	Ⓑ
	セタ		￥9,800

やりごたえアリのストーリー＆バトルシステム

⬆移動速度が速く、スムーズに進める。

➡街には隠されたアイテムがいっぱい。楽しみだね。

前作では一国の王子が主人公だったけど、今回はごく平凡な少年が主人公だ。彼は王子がズール（魔物の総称）討伐に出た噂を耳にし、自分も後を追うように旅立つ…という設定でストーリーは始まる。舞台背景も同じだから、前作をプレイした人なら、かつて王子が遭遇したイベントのその後を知ったりなど楽しみも豊富なのだ。その他、ド派手なグラフィックはもちろん、それにともなう戦闘システムも見逃せないぞ。通常パーティに個性的な別パーティを導入しているから、オリジナルな戦闘が楽しめちゃうのだ。

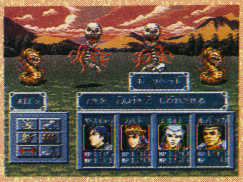
⬆戦闘はわかりやすいアイコンシステム。

ユニークな仲間が結集！　戦闘シーンも楽しさ倍増

戦闘シーンの楽しさのヒミツは、基本パーティの他に、傭兵と神像が加わることにある。この3つはそれぞれ独自の個性を持っているので紹介しよう。

パーティ

主人公の属する、基本的なパーティだ。仲間の入れ替わりは多いけど、覚えた魔法や装備してた武器などはそのまま受け継がれるから安心だ。



⬅パーティのみ、攻撃法の指令を出せるのだ。

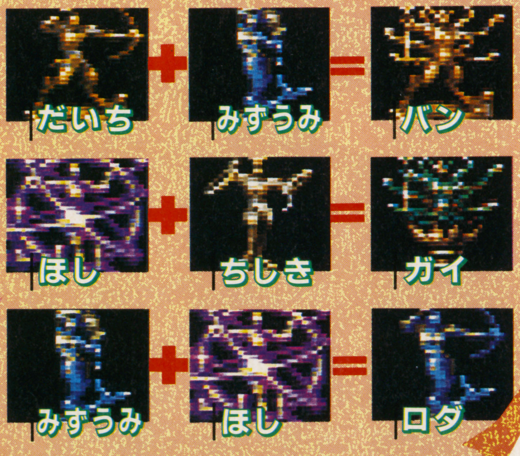
傭兵

傭兵はお金を払えば雇える。先に進むにつれて金額が高くなるけど、前半から雇いレベルアップさせればＯＫ。死んでも復活できないので要注意。

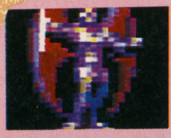
⬅傭兵は町の傭兵斡旋所へ行けば雇える。

神像　合体のすすめ

行く先々で入手できる神像の多くは宝箱に眠っている。魔法攻撃を得意とし、一定レベルに達すれば合体も可能、より強力な神像ができるのだ。



こんな神像も！



⬆戦闘200回目の勝利で手に入る神像「しょうり」。

©1993 SETA／YUTO RAMON

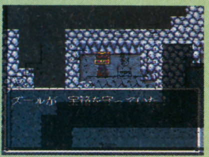
広大な世界"ミネルバトン"を舞台に冒険だ！

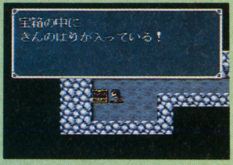
主人公は、故郷をズールの大群に滅ぼされたが幸運にも生き延びた少年だ。彼は記憶を失ったもののズールのいまわしさだけは胸に残し、ミネルバトンの片いなかベタの村にたどり着く。ここで王子の噂を耳にした彼は、自分も後を追う決心をする。しかし旅にはカヌーが必要なのだ。ロイドじいさんに頼むと、守りの洞くつにある金のはりと交換してくれると言う。さあ、いよいよ冒険の始まりだ！

▲…洞くつ　♆…城・神殿
⬆…村・町　✖…関所

❶守りの洞くつ

ロイドじいさんの言う金のはりを求め守りの洞くつへ。洞くつに足を踏み入れると、男が助けを求めて駆け寄って来た！ここにもズールがいるのだろうか？





⬆宝箱の中に、なんとズールが！

⬆ついに金のはりみ～っけ。これでカヌーをもらえるね。

❷旅立ちの洞くつ

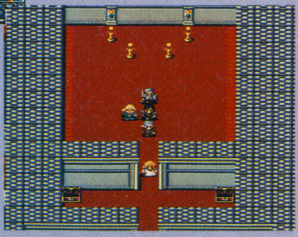
カヌーを降りて進んで行くと、洞くつの入り口にズールが……。でも、ここを通らなければ先には進めない。負けるな！

⬅強そうなズールが出現！　ひるむな!!

❸ラゴン城

旅の途中で立ち寄ったラゴン城。城内を探索していると、エルローという魔導師が閉じこめられているではないか！どうやらここもズールのすみかしいぞ。主人公としては、見捨てるわけにはいかないね。

⬆コイツを倒して、エルローを救うのだ！



⬆ここで、助けたエルローが仲間に。魔導師だなんて心強いね。

❹トール神殿

ここは、夜は立ち入り禁止というおカタい神殿。しかも合言葉を知らなければ入れてくれないぞ。

⬆合言葉を知らない人間には冷たい態度だ。

➡あああよかった。これで先に進めるぞ。

❺アルテナの町

離れ島にある町に到着。でも、人々がおびえているぞ。なんでも、3つの洞くつに閉じ込めたズールの復活を恐れているらしい。ここは肌脱ぐしかないな。

➡のんきに寝てる場合じゃないよ。

⬆思いがけない所で、いい物が見つかるかも。

⬅さすが離れ島、見たことない敵ばかり。

❻エッダ・アラヌス・アゴーラの洞くつ

ここがズールの閉じこめられている洞くつ。心して臨め！

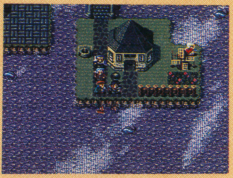
➡神像「ちしき」を発見したぞ。

⬇アゴーラの洞くつで待ち受けるズール。

⬅エッダの洞くつのボスだ！

❼港町エンデル

初めての港町。大きな問題はなさそうだ…と思ったら、町の権力者カルモンに相談を持ちかけられた。困ってる人は助けなきゃね。ひと休みしたら出発だ！



⬆海を見ていると、旅の疲れがいやされるなあ。

⬅そういうことなら、引き受けましょう。

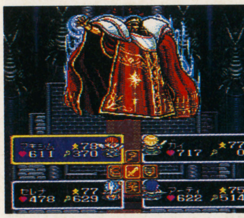
Estpolis
エストポリス伝記

遊びやすいシステムと、壮大なストーリーが魅力の大型RPGがついに登場する！　途中ちょっとしたラブロマンスなんかも展開したりして、一度プレイしたらその面白さに心奪われること間違いナシだ。果たして勇者の冒険の行き着く先は⁉

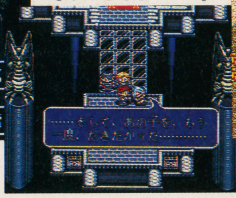
SFC	6月25日発売		
	RPG	8M	Ⓑ
	タイトー		¥8,900

復活四狂神！勇者の血を引く主人公は世界の破滅を阻止できるか

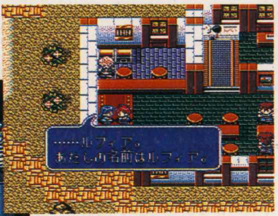
かつて「虚空島戦役」と呼ばれる戦いがあった。それは世を破滅させようとする四狂神と、マキシム、ガイ、セレナ、アーティの4戦士との戦いであった――。物語は、4戦士が勝ち取った平和な時代…「虚空島戦役」から100年後の世界からスタートする。主人公は勇者マキシムの血を引く少年。この時代に再び四狂神が復活し、主人公は戦いに巻き込まれ……。なんていうと暗一い物語に見えるけど、ストーリーは笑いに涙にスリルありと実に多彩な展開を見せてくれるのだ。おまけにゲームシステムは遊びやすくて個性的。アイテムや魔法の効果を教えてくれるシステムもあって、便利だぞ！



⬆四狂神と4戦士の戦いがオープニングとなっているのだ。



⬇戦いで傷ついたセレナ。2人には子どもがいるらしい……。



⬆そして時がたち、この出会いからすべてが始まる。

これがこのゲームの全体マップだ。初めは大陸間を船で移動するが、空を飛んで移動できるようにもなるらしい。この広い世界をどんな乗り物で飛ぶのか、考えるだけでワクワクするね！

これが全体マップだぞ

『エストポリス』魅力あれこれ

アジリティバトルシステム

戦闘システムはアジリティバトルとよばれ、ターン制にこだわらず、素早いキャラほど多く攻撃できるようになっているぞ。素早さは装備したものの重さに影響されるので、武器を買うときはよく考えよう。他にも簡単操作のアイコン、迫力のアニメーションなど、バトルするのが楽しくなるシステム満載！

⬅魔法がハデでしょ！

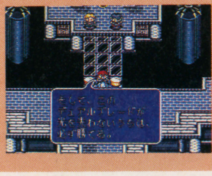
説明システム

カーソルをあわせてⓍボタンを押すだけで、魔法やアイテムの効果を教えてくれる。もう説明書はいらない⁉

⬅戦闘中も使えるぞ。

ふきだし会話

登場人物のセリフはマンガのふきだしのようになっていて、誰が話しているのか一目瞭然でわかるのだ。



⬅物語も盛り上がる。

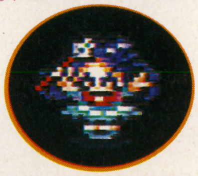
あふれるロマンス

そして物語の大きな魅力となるのが主人公の恋人ルフィアの存在。2人の恋の展開は後半まで目が離せないぞ！

⬅恋の行方にも注目。

©DISCO／TAITO CORP. 1993

冒険の初めの1歩はこの大陸から!



それでは、勇者マキシムの血を引く主人公の冒険の序盤をちょっとのぞいてみよう。冒険は全体マップの右上にある大陸からスタートする。大陸の南東にあるアレキア王国、主人公はこの国の騎士団の新兵だ。平和な時代のせいか、騎士団の規律はたるみっぱなし。そんな現状に対する心配をルフィアに打ち明けたとたん、隣国がモンスターの襲撃を受け……。さあ、ここからが勇者の子孫の腕の見せどころだ。どんな困難も、仲間とともに力を合わせ切り抜けよう！

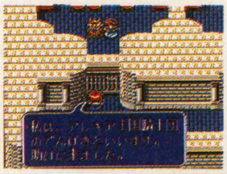
第1章 アレキア〜シェラン 魔物が現れた!

⬅シェランの惨状。何とかしなければ！

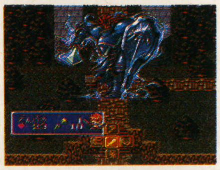
➡危険な旅だけど2人の方が心づよいね。

北のシェラン王国が魔物に襲われた、という噂を聞いた主人公は単身シェランへ。アレキアに戻り町や城にケガ人があふれる様子を騎士団隊長に報告しても、部隊は重い腰を上げてくれない。主人公が再び出発しようとすると、ルフィアが仲間に！

第2章 シェラン〜トレック ガデス復活



⬅シェランの王は地下室に。よかった！



➡しかし城から出るとガデスが登場！

シェランに向かうため北の洞くつに入ると、シェランに妹がいるというダニルが倒れていた。彼から「シェランのカギ」をもらい、城の地下にいた王を救って外に出ると、なんと四狂神の1人ガデスが襲いかかってきた！　今の主人公の力で倒せるのか？

第3章 トレック〜ガイの家 ガイの永眠

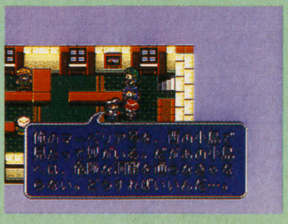
⬅ガデスの復活に驚く老人。何かいい情報はありませんか？

⬇これがガイの最後の言葉。後は僕にまかせて……。

ダニルの妹ライラが言うには、トレックという町に四狂神について知っている人がいるらしい。訪ねてみると、その老人はガイの部隊の生き残りだった。老人の娘のアイネアに連れられ町の東の一軒家にいくと、なんとそこにはマキシムと力をあわせて戦った、ガイがいるではないか！　しかし彼は「アーティを捜せ」と言ったきり、戦いの生涯に幕を閉じる……。

そして第2の大陸へGOだ!

アーティのいる大陸へは、船で移動するしか手段がない。トレックで仲間になったアグロスとともに船を手に入れ、大海原へ漕ぎ出そう！



⬆小島に行けば船が手に入る!?　仲間も増えたし、行ってみるか！

デザートファイター

SFC	秋発売予定		
	STG	8M	Ⓑ
	セタ		¥9,800(予)

メーカーからの一言

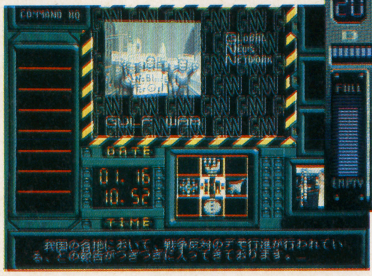
英雄となるか、悲しい結末を迎えるかは戦い方次第のマルチエンディング。GOOD LUCK。

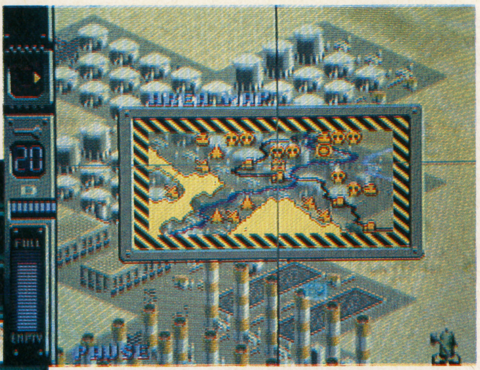
STG+SLGの意欲作、発進!!

2種類の最新鋭戦闘機を乗りこなし、刻々と変化する情報を入手しながら、与えられた作戦を遂行せよ！　細かく描きこまれたクォータービューの画面を、縦横無尽に飛びまわる……。そんな戦略＋シューティングの要素が融合(ゆうごう)したゲームがこれだっ！

主人公は連合軍のパイロット・リーダー。侵攻を続ける敵国・ザラク軍を食い止め、無益な戦争を終わらせるためにいざ戦わん！　リアルなサンプリングボイスも雰囲気を盛り上げてくれるぞ。

⬇ＳＩＭコントロール画面は基地のようなもの。いろんな情報を知ることも。





⬆出撃した後、自分の現在の場所が分らなくなったらポーズボタンで全体マップを見ることができる。

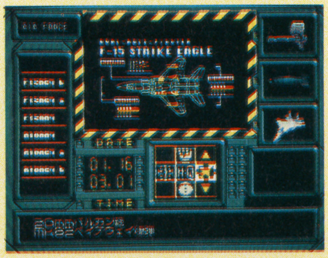
2機の戦闘機を繰り、9つのミッションを遂行せよ

まず、出撃前にＳＩＭコンソール画面で出撃エリアを選択、そのエリアの情報をチェック。その戦況に合わせて、使用戦闘機、武装を決定するのだ。

無事出撃したら、目的に応じて敵軍事施設、車両を破壊。このときの行動に応じて、それ以降の戦況が変化し、エンディングも変わってくるぞ。

SIMコンソール画面

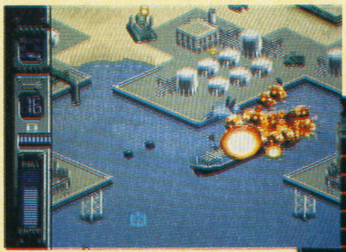
まず、ＳＩＭコンソールに、作戦、出撃エリア、敵の戦力などの情報が映し出される。ＴＰＯにあわせて使用戦闘機を選択し、適切な武装で出撃するのだ。



⬅任務に合わせた戦闘機を選んだら、さあ出撃だっ！

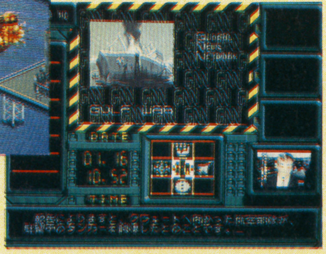
無事帰還したあとには、またコンソールに情報が入ってくる。作戦遂行中の戦況によって、いろいろなイベントが起こり、それがニュースとして報道されるぞ。

イベントによっては、プレイヤ一の攻撃能力が上がったり、次の作戦の達成が難しくなったりするのだ。頭脳プレイを心がけて、自分に有利な戦況へと導かねば、この戦いはいつまでも終わらないのだ。



⬆港での戦闘で、民間のタンカーを間違って撃ってしまった。さあ大変だ。どうしよう……。

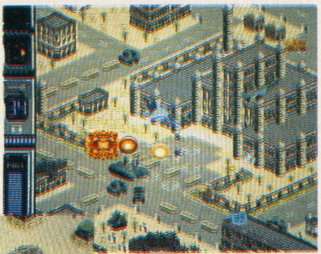
⬇ＳＩＭにもどるとニュース報道される。あまり無謀(むぼう)な戦いをしていると自国で反戦デモが起こるぞ。



いざ、出撃！

⬇レーダー基地

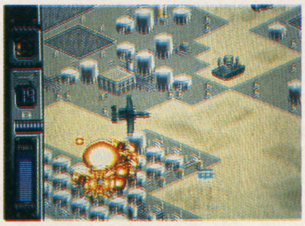
敵のレーダー基地を爆撃し壊滅状態にする。敵からのミサイルでの反撃をうまく回避し任務を遂行せよ。



⬆市街地戦闘

民間施設の多い市街地で、激しい戦闘を展開する。軍事施設のみを狙い、関係ない施設は破壊しないように。

そして、帰還

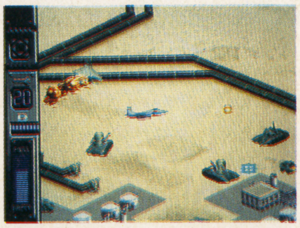


⬆化学兵器工場

目標は恐ろしい化学兵器工場地帯の攻撃。敵は地上からも空からも反撃してくるので、対地・対空両方の武装が必要だ。次のミッションに進むための破壊目標は90%。途中で燃料がなくなってきたら、一度、ＳＩＭコンソールに戻って出直したほうが無難かも。

⬇パイプライン

敵のパイプラインを総攻撃し、燃料の補給路を断つのだ。敵もここは必死で守りきろうとしてくるので、巧みな操作が必要。全部破壊しなくてもクリアできるが、次のミッションで自軍の戦況が大幅に不利になる。確実に１つ１つこなしていくことが大切だ。



©1993 SETA CO., LTD.

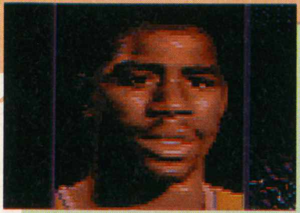
マジックジョンソンの
スーパースラムダンク

SFC	7月16日発売	
SPG	8M	P
ヴァージンゲーム		¥8,900

メーカーからの一言
新規参入第1弾は迫力あふれるバスケットゲーム。今後も頑張るから、応援してくださいね。

アーヴィン“マジック”ジョンソンの魅力、NBAの雰囲気がたっぷり味わえる

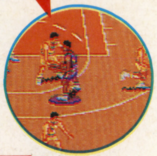
Oh! MY GOD!



コートの魔術師と呼ばれた名手、アーヴィン〝マジック〟ジョンソン。現在は現役を退いている。

ＮＢＡの手品師・ジョンソンが、ゲーム中にいろんなアドバイスをしてくれるバスケットゲームが登場！　お気に入りのチーム・選手をコントロールして、ＮＢＡの王者を目指すのだ。画面レイアウトは、ボールの動きや高さをしっかり把握(はあく)できるよう、常にハーフコートをとらえている。

戦う相手のチームを自由に選べるエキジビションと、予選を勝ち残ってきた実力チームを相手に戦うプレイオフの２つのモードが用意。高いレベルの試合が楽しめるってワケだ。



コントロールするのはこいつだっ！

➡足元に丸い影があるのが、自分の操る選手だ。

変幻自在のプレイが可能なのだ

Top Off!!

⬆バスケットの試合はすべて、このボールトスから始まるのだ。ファイト！

このゲームが他のゲームと一味違うのは、実際のバスケをリアルに再現すべく、いろんなアクションが素早くとれるように工夫されている点。例えばシュートすると見せかけてパスするとか、インテンショナルファールを誘うとかね。そんな瞬時に考えて行動するバスケならではの頭脳プレイが、ボタン１つで可能なのだ。

教育的指導もアリ

⬆試合中は、もちろんファウルも取られるよ。

3-Point Shot!

⬆ロングシュートになるので、成功率が低い。

ディフェンスの駆け引きが大切！

バスケットは、野球などと違い、攻防が表裏一体となったスポーツ。ボールを奪えば即、カウンターが狙える。敵のボールを叩き落としたり、シュートブロック、インテンショナルファールを積極的に狙うのだ。

⬅シュートブロックは、タイミングが命。フェイクに注意。

⬆敵の持っているボールを狙うのだ。とにかく足を止めろ。

敵からボールを奪うのだ

⬅相手のミスを誘うように、きっちりディフェンスせよ。

Slow Dunk Shot!!

⬅ゴール下のエリアに駆けこんだら、一気にダンクシュートに持って行こう。成功率も高いし、なによりカッコイイ!!

©Park Place Production team. TM and ©Virgin Games Inc, All right reserved.

大爆笑 人生劇場 ドキドキ青春編

SFC	7月30日予定	
ETC	10M	——
タイトー		¥8,800

メーカーからの一言
今回は中学〜高校までの甘くてちょっぴりほろ苦い6年間の人生劇場。みんな楽しんでね!!

情熱あふれる青春時代! こりゃ一楽しむしかないでしょう!!

中学〜高校時代といえば、青春のまっただ中。それをスゴロクのようなゲームにしたてたのがこれ。1〜4人まで同時にプレイでき、システムはとってもシンプル。ルーレットを回してコマを進め、用意された多くのイベントをこなす。そして、それらによって得られる「人生経験」をほかの人より多く集めた人の勝ちなのだ。

中学入学からスタートだよん

⬅中学入学〜高校卒業までの6年間で得られる「人生経験」値で勝負が決まる。

学生はイベントが多くて大変!!

ルーレットを回して…

⬆止まったマス目によってイベントが起こる。季節によってもイベントがあるぞ。

ライバルも大勢いるのだ

ゲームは必ず4人で争うことになるので、ひとりで遊ぶ場合などは登録されているコンピュータキャラがキミの競争相手になってくれる。さて、どう立ち回ろうかな?

⬅1人でプレイすると、このようにコンピュータのキャラクターがライバルになってくれるんだ。

➡女の子もしっかり登場する。こうなりゃ恋人を作るしかないってか? 目指せ! ラブラブ状態。

ミニゲームを勝ち抜いて、ライバルに差をつけろ

ゲーム中には、特定のエリアに止まったり、季節によっていろんなミニゲームが用意されている。それぞれ、うまく立ち回れば、お金やアイテムが手に入るぞ。また、人生経験を得ることもできるので、気合いを入れて臨むべし、なのだ。

バトルゲーム

⬆ライバルと同じエリアに止まると、バトルを選択できる。人生経験を奪うのじゃ。

サルの仕返し

⬆サルの落とす爆弾をかわしつつ、バナナやヤシの実をうまくキャッチするのだ。

とれとれテレフォン

⬆お金が稼げるアルバイト。時間内に、ベルの音が異なる5つの電話の応対をするのだ。間違えて電話を取ると、待ち時間を減らされちゃうから気をつけよう。

カエルレース

➡色の異なる5匹の競走ガエルに、自分の人生経験をかけて争うゲーム。一発逆転の可能性が高いゲームなので、はりきってチャレンジするのだぁ!

障害物競争

⬇アイテム「果たし状」を使うと、陸上競技でライバルと勝負できる。人生経験アップのチャンス。

 ©TAITO 1993

はた山ハッチの パロ野球ニュース！ 実名版(仮)

SFC	発売日未定		
	SPG	8M	Ⓑ
	エポック社		価格未定

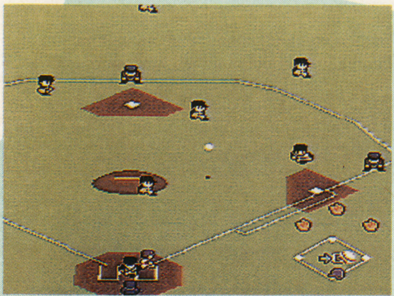
メーカーからの一言
はた山ハッチの実名選手イラストと選手データに、選手成長システムをプラスした夢の球宴！

収益金を稼ぎ、自分のチームを優勝に導くのだっ！

登場キャラクターを漫画家・はた山ハッチ（やくみつる）が手掛け、パロディ感覚あふれる選手たちがグラウンドで大暴れ！そんな野球ゲームが登場するぞ。

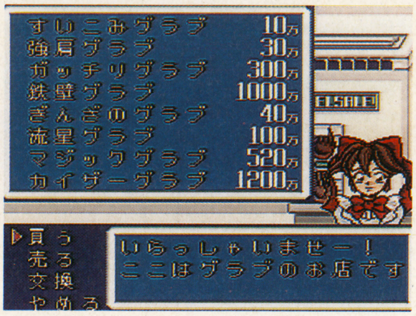
内容的には、選手を実名にしたり、試合の結果いかんで選手に経験値が与えられ成長するといった本格派！　さらに、実在12球団＋架空２球団の計14チームが用意され、試合結果に応じて収益金(つまり売上)が入るシステムになっている。これを元に、選手を強化する特訓を行ったり、すばらしいプレイを約束する道具を買ったりして、チームを強化。最終的にはチームを総合優勝させるのだ!!

ほのぼのキャラが



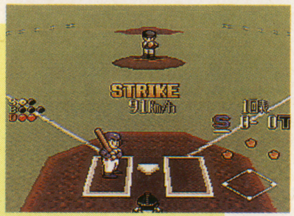
大活躍するのだ!!

⬅ちっちゃなキャラクターが、ちょこまかと動き回るさまは、なかなかカワイイ。でも、中身は本格的！



⬆収益金を稼いで、強力な道具を手に入れれば、一気に(?)戦力がアップする。お金がなけりゃ、なにもできないのがプロの世界のオキテなのだ。

ゲームの流れをつかもう



⬅まず、試合に勝つことだ。ファンを増やすのだ。

⬅試合終了後、チームの本日の収益金が発表される。

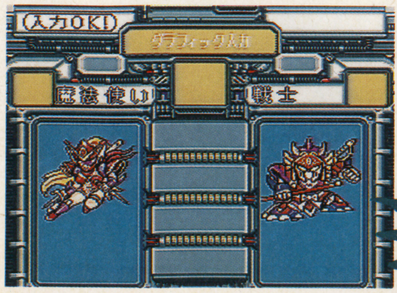
⬅そのお金を元に選手を特訓。そして次の試合に……。

バーコードバトラーⅡにも対応！ 異次元野球も楽しめるぞ

TIMEをかけて

バーコードを入力

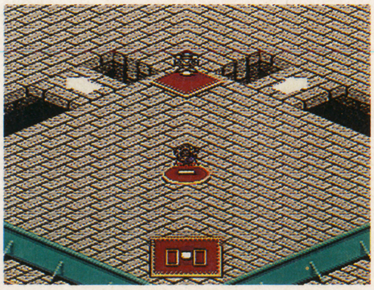
⬆試合中にタイムをかけろ！ＳＦＣに接続したバーコードバトラーⅡから……。



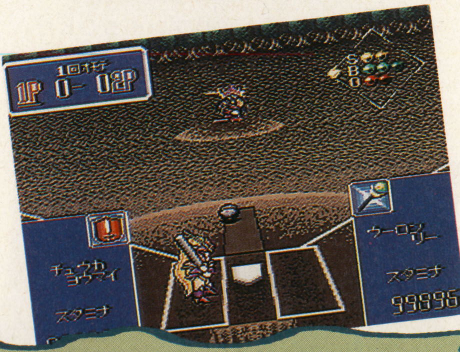
⬆データを登録すると、おニューな選手の登場だ。

なんと「バーコードバトラーⅡ」にも対応しているこのゲーム。プレイ中にタイムをかけてバーコードデータを入力すると、オリジナルの選手でプレイできるぞ。さらに、サブゲームとしてバトル野球盤なるものが用意されている。あの、懐かしい〝野球盤〟よろしく、消える魔球も投げられる！

⬅この画面で、バトル野球盤モードを選択することができるのだ。



⬅サブゲームで選択できる、バトル野球盤の画面。なんだか妙な気分。



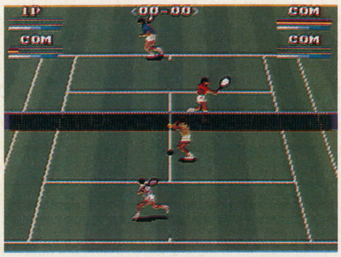
謎の〝バトル野球盤モード〟が出現だ!!

ファイナルセット

SEC	9月17日発売		
	SPG	8M	P
	フォーラム		¥8,500(予)

メーカーからの一言
スタミナシステム搭載で、実際のテニスで行われる駆け引きが可能になり迫力満点!!

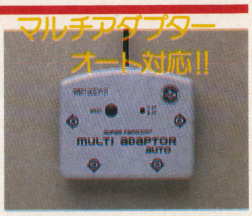
4人同時プレイ可能! 本格派テニスゲームだ



⬆友だちとワイワイやるも1人で頑張るもよし。勝負はこのコートで繰り広げられる!

➡オプションで好みのラケットをセッティング。

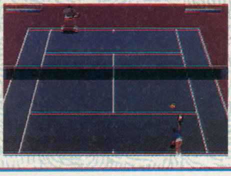
最大4人で遊べるこのゲーム。ラケットはサイズや重さなど50通りもの設定ができ、球速も調節可能だ。さらにスタミナシステムにより、相手を左右に揺さぶって体力を消耗させるという駆け引きだって楽しめちゃうのだ!

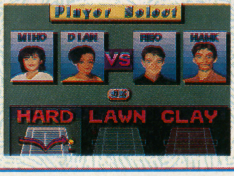


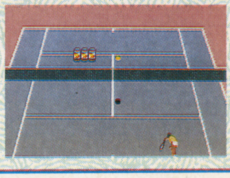
⬆(株)ヨネザワより¥2,980で発売中。

モードも充実

シングルス	ダブルス	ワールド	トレーニング
おなじみ1対1の対戦モード。選手は8人、コートは3種類から選べるぞ。	男女混合の対戦も楽しめる。シングルスと同様に、選手とコートの選択が可能。	世界一を目指すストーリーモードだ。最強のプレイヤーと自称し、自慢しているヤツ……。確かに腕前はスゴイのだが、他の者をクズ扱いするその態度は許せない。キミは世界各国のプレイヤーと対戦しながら経験を積み重ね、その自称最強プレイヤーを倒して改心させるのだ。そして世界の頂点を極めろ!	コーチのアタックを打ち返すレシーブと、空き缶を狙うサーブの練習ができる。







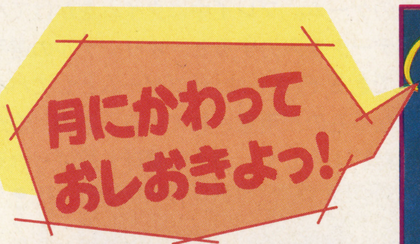
美少女戦士セーラームーン

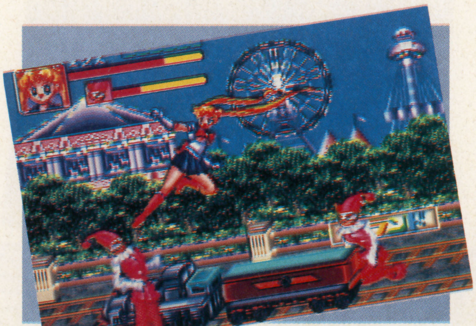
SEC	8月下旬予定		
	ACT	12M	——
	エンジェル		¥9,800(予)

メーカーからの一言
うさぎちゃんが、亜美ちゃんが、悪者たちを倒しちゃう。もうすぐ完成するからネ!

ファンお待ちかね! 超人気アニメが格闘ACTで登場

プロのアニメーターがアクション原画を手がけ、声にはアニメの声優をそのまま起用、という豪華さの『セーラームーン』。プレイヤーは、うさぎたち5人のセーラー戦士から好きなキャラを選択することができるぞ。もちろん2人同時プレイもOKだ。すべての美少女ゲームファンに捧(ささ)ぐ1本!





⬆美少女戦士たちの決めポーズや変身シーンもバッチリ! 美しいビジュアルで、たっぷり見せてくれるぞ。楽しみだね。

©FORUM 1993 ©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画 ©ANGEL 1993 MADE IN JAPAN

アークススピリッツ

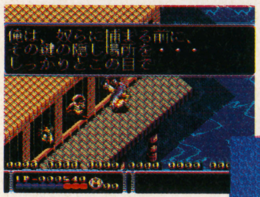
SFC		
9月24日予定		
A・RPG	10M	
サミー		¥8,900(予)

メーカーからの一言
2人同時プレイ可能のA・RPG。NPC(ノンプレイヤーキャラ)とのパーティプレイは多彩!

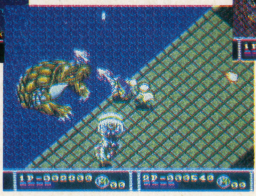
1本の剣をめぐる迷宮の闘い

破壊の悪魔カストミラ復活を企む者たちが、その計画に邪魔な"レアティの力"という剣を奪い去った。勇者は、剣奪還の使命を受け、"神の泣く穴"と呼ばれる邪悪な迷宮へと向かう……。

斜めから見下ろすタイプの画面、アイテムによるレベルアップなど個性的なシステムがいっぱいのA・RPGだ。主人公は右の4人から自由に選択。また、2人で白熱のツインバトルも楽しめるぞ。



⬅所々に、仕掛けや謎解きが隠されているぞ。中にはヒントをくれる人も。



➡ステージボスの登場だ。特殊な攻撃にまどわされずに、パターンをつかんで弱点を突け!

⬆協力したり、アイテムの奪い合いをしたり、の2人プレイ。1人の時とは違う面白さが満喫できるぞ。

選べる勇者4タイプ

ジャダ・チャフ

真空波を発するティアマットの剣を持つ若き騎士。炎の魔法を使い、ファイアーバードも召喚することができる。

エリン・ガーシュナー

放浪の女戦士で、数々の戦いを勝ち抜いた猛者である。最も扱いにくい武器だといわれるチェーンソードを難なく使いこなす。

ディアナ・フィレシア

エルフの部族長であり、弓の名手。性格は穏やかだが、正義感は強い。壁に反射する矢を射り、精霊魔法で敵を追尾攻撃する。

ヴィド・シア

知識の探求に労力を惜しまないことで有名な魔術学者。召喚したウィスプを意のままに操り、敵に飛ばして攻撃する。

ラスト ショット

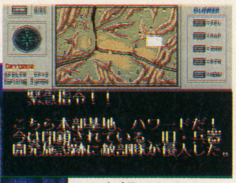
SFC		
10月22日予定		
SLG	8M	
サミー		¥9,500(予)

メーカーからの一言
ロボットマニアからSLGマニアまで幅広く楽しめる、やればやるほど味のあるSLGだ!

親切システム満載の、SFロボット・シミュレーション!!

このゲームは、SLGは難しいと敬遠してる人にもオススメの戦闘重視タイプ。詳細なデータを有するロボットものだが、その操作性やルールはシンプルでわかりやすい作りになっているのだ。魅力あるシナリオと全28ステージのボリュームは、初心者だけでなく上級者も十分満足できるぞ。

⬇どのロボットにどんな装備をさせるかを、この画面で決めるのだ。



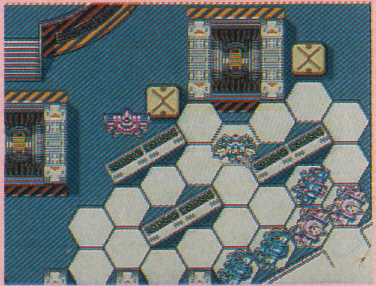
⬆本部からキミへの指令だ! しっかり頭に叩き込んでおこう。シナリオによってクリア条件は違うぞ。

➡戦闘が始まると、キャラクター同士がアップで登場する画面に切り替わる。アニメーションがきれいだ。

⬅さあ、目標を決めて攻撃開始だ。ここで敵を食い止めなければ、作戦は成功しないぞ!

マウスでラクラク操作

このゲームはマウスに対応している。✚ボタンでの操作がわずらわしいって感じでいる人は多いはず。でもマウスを使えばスムーズにカーソル移動ができるぞ!



⬆ヘックス上でキャラを移動する時なんかは、断然マウスの方がラクチンだぞ!

©SAMMY 1993 ©TELENET JAPAN/WOLF TEAM 1993 ©TELENET JAPAN 1993

サンダーバード 国際救助隊出動せよ!!

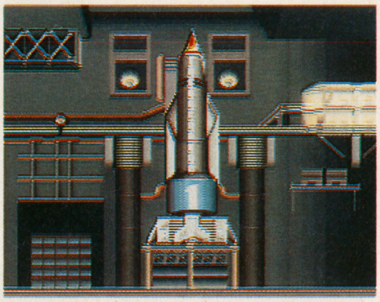
SFC	発売日未定	
	ACT	8M	――
	コブラチーム	価格未定

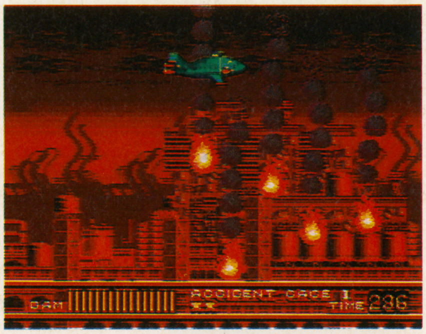
メーカーからの一言
臨場感のあふれるビジュアルシーン。もう、涙なくしては、プレイできません……!?

世界の人々の命を守れ

個性的なキャラやメカデザインで根強いファンの多い「サンダーバード」が遂にゲームに。キミの任務は国際救助隊の一員となり、世界各国で発生した自然災害や事故から人命を守ることだ。シナリオは全10編用意されていて、それぞれ出動させるメカや進むルートによってストーリーが分岐していくマルチシナリオ、マルチエンディング制。時間の経過によって事態が刻々と変化していく緊張感がタマラナイのだっ。

⬇有名なＴＶのオープニングシーンも、そのまま再現されている。これは１号機。２～５号機までももちろんそろっている。



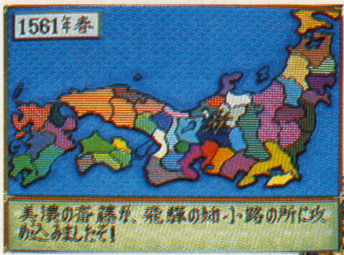


⬆製薬会社で大火災発生！　２号機が消火作業に出動したが、工場内の人々は果たして無事なのか？

スーパー信長の野望 全国版

SFC	8月5日発売	
	SLG	4M	Ⓑ Ⓜ
	光栄	￥8,800

メーカーからの一言
ゲーム中のメッセージが、地方ごとの方言になるモードを搭載。エキゾチック……ジャパン!!



⬆ＳＦＣになって領地の色分けもカラフルに。ＦＣ版より見やすい。

➡戦国時代の武将68人が勢力を競う。乱世を統一するのはどの大名か？

初心者はここから始めたい名作ＳＬＧ

『信長の野望』といえば歴史ＳＬＧの名作中の名作。その原点である『全国版』がリニューアルされてＳＦＣに登場。68人の戦国大名の中から大名を選び、内政、軍備、そして外交などを巧みに実行して、全国制覇を目指すのだ。練り込まれたオーソドックスなシステムはそのままに、グラフィックや操作性を大幅にアップ。ＳＬＧ初心者もこのゲームならすんなり入っていけるはずだ。

⬆戦闘はヘクス戦。オーソドックスでわかりやすいシステムが魅力。

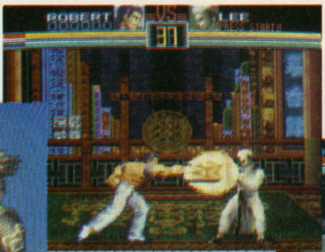
龍虎の拳

SFC	11月発売予定	
	ACT	16M	――
	ケイ・アミューズメント	￥9,800

メーカーからの一言
①キャラ全員に裏技アリ　②１Ｐ対ＣＯＭ戦が可能　③納得のいくエンディング！

ファン待望のネオジオのヒット作

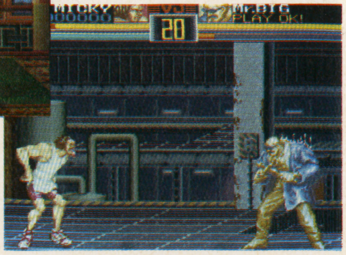
とにかく、デカいキャラがガンガン動く！　ネオジオで人気の格闘ＡＣＴが、ＳＦＣに移植される。モードは、８ステージ＋３つのボーナスステージから構成されるストーリー、そして10人のキャラから選択して闘う対戦の２つ。拡大、縮小機能を使った戦闘は、ホント迫力満点なのだ。もちろん同キャラ対戦も可能。



⬅チャイナタウンでの闘い。この派手な技を見よ！

⬇上は体力、下は気力のゲージ。気力が足りないと必殺技が出ない。

⬅対戦モードでは、個性的な10人の中からマイキャラを選ぶことができるのだ。



©1993 ITC Entertainment Group Limited ©COBRA TEAM 1993 ©光栄 ©1992 ＳＮＫ ©1993 ケイ・アミューズーメントリース

将棋 風林火山

SFC	10月15日発売	ポニーキャニオン	ETC	¥8,800

プロ棋士5人と実力勝負だ！

プロ棋士５人と戦える本格将棋ゲーム。棋士はそれぞれ得意の棋風や戦法を持っているのでやり応え十分。さらにデータもプロのアドバイスを元に作成しているので、正確で膨大(ぼうだい)な数の定跡が網羅(もうら)されている。速い思考ルーチンで待ちのイライラもほとんどなく、快適にプレイできるのもうれしいね。

⬅局面により、プロ棋士が喜んだりボヤいたりするのだ。

➡これは棋力を判定してくれるモード。キミの棋力はどのくらい？

ホーリー・ストライカー

SFC	9月発売予定	ヘクト	ACT	¥8,800

ボールを弾いて敵を倒すのだ

一見ファンタジーＲＰＧのようなフィールドなんだけど、これがなんとピンボールをモチーフにした異色ＡＣＴ。マイキャラを操作し、トライアライト（ボール）を弾(はじ)いて敵を倒して進んでいくのだ。１～４人での対戦も可能で、固定フィールド内で相手を倒し合う激しい戦いが楽しめるのだ。

⬅フィールドはファンタジーＲＰＧみたいなのだ。

⬅ステージボスを倒せば、次のステージに進める。

アクタリオン

SFC	11月５日発売	テクモ	RPG	¥8,900

斬新なシステム満載

父親を殺したホムンクルスが世界制覇をもくろんでいる。主人公レンは、ホムンクルスを倒し世界を救うため旅に出た。壮大なストーリーに、町を作りあげていくなどの斬新なシステムをプラス。魅力いっぱいの注目のＲＰＧなのだ。

⬆仲間になるキャラはなんと16人。大工や医者など、みんな個性的なのだ。

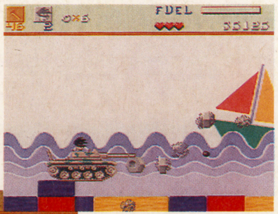
⬅戦闘はオートとマニュアルの２種類。見よ！ この美しいグラフィック。

化学者ハリーの波乱万丈

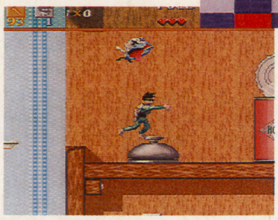
SFC	7月16日予定	アルトロン	ACT	¥8,900

小さな天才化学者の大冒険

実験中に機械の爆発に巻き込まれて小さくなってしまった化学者ハリー。その機械も部品ごと動物に持ち去られてしまったから大変！ 全14ステージを突破し、部品を取り戻すのが目的だ。小さくなったハリーには日常の世界も、別世界。イッツ・ア・スモール・ワールドなのだ。



⬆おもちゃの戦車に乗ることだってできるぞ。


⬅ネジを投げて攻撃する。上にも投げられる。

最速情報 SUPER FLASH

Ｔ＆Ｅソフトの３Ｄゴルフゲーム最新作がついに登場。今回は新たに、飛球をボールの落下点側からとらえる逆視点モードや、４日間のトーナメントが楽しめるマスターズモードなどの新機能が追加され、更に爽快なプレイが楽しめる。タイトルは『遙かなるオーガスタ２』で、９月発売、¥9,800。

６月21日に発売される、話題のスーパースコープ。その対応ソフトが、早くもケムコから発表された。迫力満点の３ＤＳＴＧで、ロボットや兵器などの敵メカを、スーパースコープでガンガン撃ち倒していく。タイトル名は、『エックスゾーン』、発売は８月下旬予定、価格は¥6,500。

⬇こんなにギャラリーがいる。臨場感あふれる『オーガスタ２』。

⬆迫り来る敵メカ。緊張感イッパイの『エックスゾーン』。

©PONY CANYON 1993 ©TECMO,LTD 1993 ©HECT 1993 ©1993 ALTRON CORPORATION ©1993 VIRGIN GAMES,INC

Summer Present From Nintendo 1

夏休み前にチェック！すごく気になる

任天堂コレクション

6月発売の3本

ジメジメしたイヤーな梅雨をふっ飛ばす、すごいゲームが任天堂から続々登場！　7月の『マリオコレクション』、8月の『マリオとワリオ』の前に、6月発売のこの3本もしっかりチェックしておかなくちゃね！

近未来のSTGオプションがついに登場だ！

「出る？」「出ない？」なんてちまたで話題だった、ＳＦＣ用光線銃で遊べるときがついにやってきた！　光線銃というよりはバズーカといった方がふさわしいこのスーパースコープ、もとはアメリカのスーパーＮＥＳ用に発売されていたものが、その人気の高さから日本でも発売されることになったわけ。ゲーセンに置いてあるガンシューティングと同じ興奮が、キミの部屋で味わえるんだから挑戦しないテはない。ソフト２本が同時発売されるけど、これからも個性派ＳＴＧが次々登場しキミの標的になるハズだ！

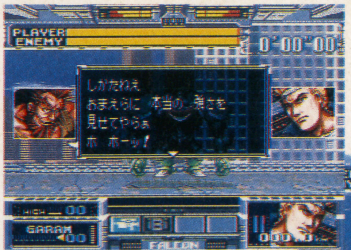
スーパースコープ対応ソフト　その2

SPACE BAZOOKA スペースバズーカ

SFC	6月21日発売		
	ＳＴＧ	８Ｍ	——
	任天堂		¥6,500(込)

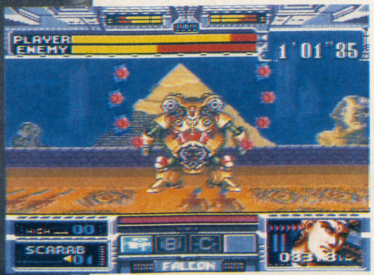
画面の敵を相手に激しい撃ち合い！

21世紀を舞台にした迫力のＳＴＧ。キミはスタンディングタンクと呼ばれる武装ロボットに乗り込み、帝王アヌビスとのバトルゲームに勝利しなくてはならない。このゲームではロボットの操作はオートなので、キミはスコープで敵を追うことに専念できるのだ。アヌビスの放った部下たちはひとクセもふたクセもあるロボットに乗っているので、一瞬も気が抜けないぞ。汗ですべってトリガーを引き損ねたりしたら、後には無惨（むざん）な死が待っている!!



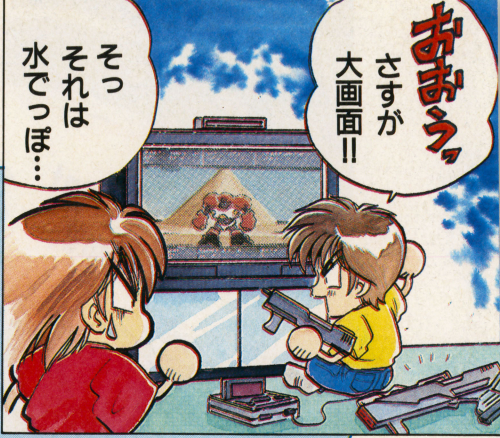
⬅敵あらわる！ロボットの操作は同乗者のマイケルがやってくれるので、彼の腕を信じて戦おう。

⬆今度はスカラベというロボットだ。8方向に弾を撃つので多少のダメージは覚悟して敵弾を破壊しろ！



⬅敵ロボットガラムのロケットパンチ！　スコープで破壊するしかない！

©Nintendo 1993　イラスト／みづの剣士



このゲームの楽しい遊び方はこうだ!

ついに待ちに待ったスーパースコープの登場だ！ 今までウォーターガン（タンク式の水でっぽう）や、光線銃セット（体につけた受光部を撃たれるとビリビリくるヤツね）で遊んでいたシューティング小僧たちにはうってつけのシステムだ。画面に登場する敵メカに照準を合わせてトリガーを引き、見事にヒットすれば敵は爆音をたてて崩れ落ちていく。まさにこれは、バーチャル時代のサバイバルゲーム。気を抜いてプレイすれば、敵の攻撃にあってハチの巣にされることは必至だ。友だちの前で無惨な死にざまをさらさないようスコープを握る手にも力がこもるというものだ。さて、敵をやっつけるにしてもやられるにしても、すっごい楽しめちゃえるこのスコープゲーム。もし、キミの家に大画面テレビなんかあったら、なおさらゴキゲンだ。ちょっぴり部屋を暗くして、椅子なんかも上手にセッティングすれば、もう気分はゲーセン！ 夏休みは友達みんなで盛り上がろう。

スーパースコープ対応ソフト その1

SUPER SCOPE 6 スーパースコープ6

SFC	6月21日発売	
ETC	8M	——
任天堂		¥9,800(込)

⬆『スーパースコープ6』はスーパースコープとのセット価格です。

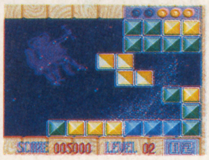
バズーカでパズルする!?

こちらは6つのゲームがつまっているお得ソフト。敵を撃つＳＴＧはもちろん、落としタイプのパズル、もぐらたたきなどが楽しめるのだ。ゲームなれしていない人からお父さん、お母さんまで気軽に遊べるぞ。

⬆コミカルっぽいグラフィックでとっつきやすい。

1つのソフトで楽しさ6倍!

ブラストリスA

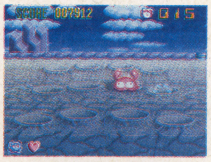


➡ブロックを撃って、縦にそろえろ。

ブラストリスB

⬅こちらは色をそろえて消していくのだ。

モールパトロール



➡穴から出現するモーリアンを撃て！

インターセプト

⬅敵が撃つミサイルを迎撃するのだ。

エンゲージ

➡敵のミサイル、飛行機を撃ち落とそう。

コンフロント

⬅上陸してくる敵ロボットをやっつけろ。

SUPER SCOPE SPEC

●全長……約580mm ●重量(サイトチューブ装着時)……約720ｇ ●単３乾電池６本使用

スーパースコープで遊ぶときは、付属のスーパースコープレシーバー(受光機)をテレビの上に置く。スコープをどう操作したかをそこで判断し、ＳＦＣ本体に情報を送るという仕組みだ。準備ができたら後部の肩当てを肩の上に置き、利き腕を発射ボタンの上にそえ、もう一つの手で前部のグリップを握る。サイトチューブは左右つけ変え可能なので、左利きの人もハンデなく遊べるぞ。

もしかしたらSFCよりオモシロイかも!?

GAME BOY®

ゼルダの伝説®
夢をみる島

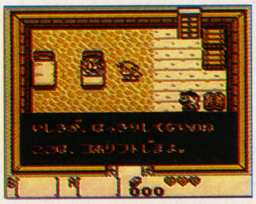
さまざまなアクションとアイテムによる謎解きが楽しかった『ゼルダ』がGBで蘇る！

GB	発売中		
	A・RPG	4M	Ⓑ
	任天堂		¥3,900(込)

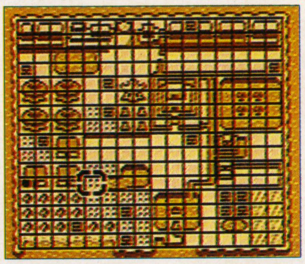
主人公は、かのリンク! GBで彼はどんな冒険に巻き込まれるのか!?

『ゼルダ』の外伝ともいえるこのゲーム、主人公はFC版の主人公だった、かのリンクだ。彼は航海中に嵐にあい、とある島に流れ着く。親切なフクロウやゼルダ姫に似たマリン、その父タリンらに助けられて島からの脱出を試みるが……？ SFC版に負けないボリュームの謎解きが、初夏の冒険談の1ページを彩(いろど)ってくれるぞ！

⬇リンクはタリン親子に助けられる。ここで盾が手に入るぞ。



⬆フクロウがストーリーを進めるのに重要な役割をはたす。

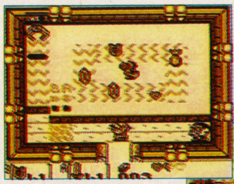


⬅これが全体MAP。

ゲームの重要な登場人物

謎解きのキーワードは「ヒラメキ」!

ゲームのシステムはSFC版とほぼ同じ。アイテムやアクションを選択し、マップ上に仕掛けられた謎を解いていくのだ。「こうじゃないか？」というヒラメキが、ゲームを進めるカギになる。



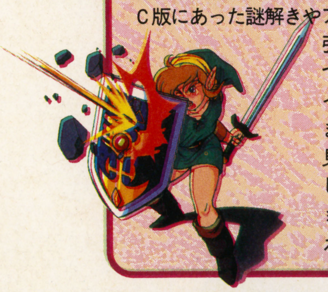
⬆クレーンゲームの家もある。中央のヨッシーの人形を取って人にあげると？

⬇ヒビのはいっているカベ。爆弾で破壊可能。

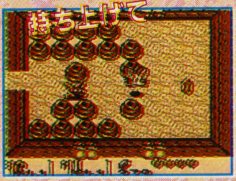
⬆冒険のヒントを電話で教えてくれる人もいる。彼の名は、うるりらーじいさん。

SFC『ゼルダ』をプレイすれば、GB『ゼルダ』が100倍おもしろい!

このゲームをプレイして驚くことは、SFC版にあった謎解きやアクションをそのまま引き継いでいること。つまりSFC版をプレイしていれば、行き詰まったときの対処法が見えてくるのだ。しかし今回初登場のアクションもあり、遊びごたえはSFC版以上だぞ。

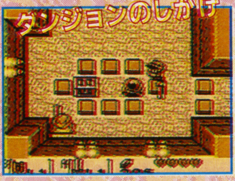


⬅SFC版はツボや凍った敵も持ち上げOK。



⬅GB版も持ち上げアリ。敵にぶつけたりね。

⬅ブロックを出入りさせるスイッチも……。

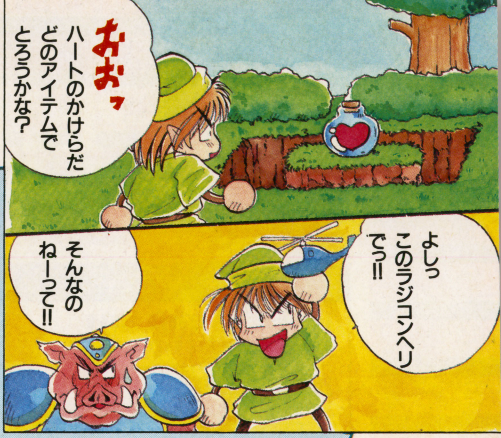


⬅ちゃーんと登場する。また悩むのか……。

新アクション ジャンプ!!

⬇これで穴を飛び越えるのだ！

 ©1993 Nintendo イラスト／みづの剣士



このゲームの楽しい遊び方はこうだ!

ＳＦＣ『ゼルダ』をプレイした人は、経験があると思う。目の前にハートのかけらが見えているのに、段差があったり池の向こうにあったりして取れない。あのアイテムを使えば、いやこれか、なんて試行錯誤しているうちに、夜が白々あけていく……。その試行錯誤が、『ゼルダ』シリーズの魅力のひとつ。推理した通りにことが運んだときは、１匹のボスキャラを倒したときと同じぐらい快感だ。ＧＢ『ゼルダ』においても、その魅力は変わらない。それどころかアイテムやアクションの種類が増え、さらにキミの頭を悩ませるだろう。ゲームを上手に進めるコツは、新しいアイテムを取ったらもう一度自分の通ってきた道を思い出してみること。前に取り残したものがあったとき、そのアイテムで取れるかもしれないのだ。そのためにはどこに何があったかメモしておくといいよね。友だちと情報交換したりすれば、さらにフィールドを歩き回る楽しみも増すってもんだ！

2つめのダンジョンまでを攻略だ

リンクの冒険の目的は、島の山の上にある卵をかえらせ、「風のさかな」と呼ばれる生き物を目覚めさせること。それには島の８つのダンジョンの奥にある楽器を集めなくてはならないのだ。戦いの舞台は主にダンジョンだけど、フィールド上にもハートのかけらが隠されていたりして、島はすみからすみまで謎だらけ。ここではリンクの冒険の序章をストーリーにそって攻略していこう！

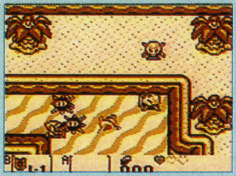
⬅人々のメッセージに耳をかたむけながら進んでいこう。旅は長いぞ！

➡全体マップでカーソルを動かし、建物や１度聞いた話を再確認することも可能。

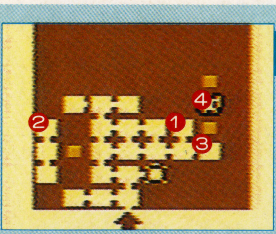
まずは剣を求めてスタートだ!

海岸にて

リンクの最初の目的は、自分の剣を探すこと。海岸にあるのだが、ウニを盾で押さないと取れないぞ。



LEVEL1 テールのほらあな



けっこう部屋数の多いダンジョン。小ボスの倒し方にヒラメキが必要だ。マップ左のいちばん上の部屋には、ジャンプが可能になる「ロックちょうのはね」があるので絶対手に入れよう。ボスはSFC版にもいたデグテールだ。

1 トランプな敵

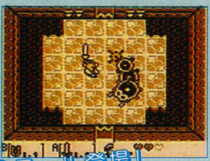
⬅切りつけて動きを止め、マークをそろえると倒せるぞ。

2 羽み～っけ!

⬅これでジャンプできるようになる。穴を飛び越せるぞ。

3 ローラーはジャンプ

⬅ローラーをジャンプでかわし、本体を切りつけるのだ。



4 テール登場!

⬅弱点のシッポを狙い、回転切りで立ち向かえ。

不思議の森へ!

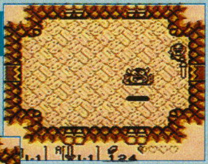
フクロウに導かれ、リンクはモリブリンのうろつく不思議の森へ。ここは途中にいるタヌキを何とかしないと先に進めない。謎を解いて進み、宝箱をあけると中にはテールのカギが入っている。これでレベル１のダンジョンに行ける！

⬆タヌキの嫌いなものを持ってこよう。

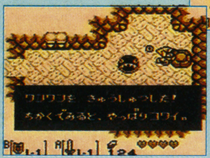
⬅やっと見つけた！ダンジョンにＧＯ！

さらわれたワンワン

ダンジョンから出ると、村がモリブリンの大群に襲われた後だった！ さらわれたというワンワンを助けにリンクはモリブリンの洞くつへ。ここのボスは体当たりを避けて壁にぶつからせ、しびれているところを剣で攻撃して倒す！

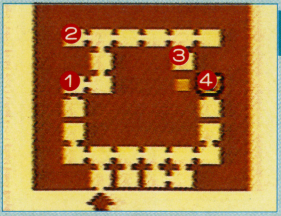


⬆ボスは壁にぶつけて倒すのだ。



⬅ワンワン救出！どっかで見たな……。

LEVEL2 つぼの洞くつ



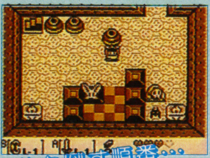
ワンワンといっしょに、沼の中にある次のダンジョンに。左上の部屋では、ものを持ち上げるのに必要なパワーブレスレットが手に入るぞ。ボスはツボに入ってる。このダンジョンで手に入れたアイテムが攻略の鍵。

1 ひたすら切るっ!

⬅近寄ると投げ飛ばされる。間合いに気をつけ切りつけろ。

2 ブレスレットはココ

⬅これがあればダンジョン内のツボも持ち上げられる。



3 敵を倒す順番…

⬅この部屋は、ある順番で敵を倒すとカギが出現する。

4 ボスはツボを壊せ

⬅これがつぼ魔王。炎を連射して攻撃してくる。

SUPER FAMICOM 新作発売

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
6月11日(金)	日本プロ麻雀連盟推薦 プロ麻雀 極	ETC	¥9,600	アテナ	P
	コスモポリス ギャリバン	ACT	¥8,800	日本物産	
	スーパーフォーメーションサッカー2	SPG	¥8,500	ヒューマン	B
6月18日(金)	早指し 二段森田将棋	ETC	¥14,800	セタ	B M
	神聖紀オデッセリア	RPG	¥9,500	ビック東海	B
6月21日(月)	スーパースコープセット (スーパースコープとスーパースコープ6のセット)	ETC	¥9,800(込)	任天堂	
	スペースバズーカ	STG	¥6,500(込)	任天堂	
6月25日(金)	GP1	RCG	¥8,800	アトラス	
	トムとジェリー	ACT	¥8,900	アルトロン	
	三国志正史 天舞スピリッツ	SLG	¥12,800	ウルフ・チーム	B M
	ドラゴンズ マジック	ACT	¥8,800	コナミ	
	シルヴァ・サーガ2	RPG	¥9,800	セタ	B
	エストポリス伝記	RPG	¥8,900	タイトー	B
	スーパーファミリーテニス	SPG	¥7,900	ナムコ	P
	マジンガーZ	ACT	¥8,800(予)	バンダイ	
7月2日(金)	ファーストサムライ	ACT	¥7,800	ケムコ	
7月9日(金)	エイリアン3	ACT	¥8,800	アクレイムジャパン	
	スーパーハイインパクト(仮称)	SPG	¥8,800	アクレイムジャパン	
	ヨッシーのクッキー	PZG	¥6,600	BPS	
7月10日(土)	ストリートファイターIIターボ	ACT	¥9,980(予)	カプコン	
7月14日(水)	スーパーマリオコレクション	ACT	¥9,800(込)	任天堂	B
	ヨッシーのロードハンティング	STG	¥6,500(込)	任天堂	
7月16日(金)	デスブレイド	ACT	¥9,700	アイマックス	
	WWFロイヤルランブル	SPG	¥9,800	アクレイムジャパン	
	スーパーエアダイバー	STG	¥8,900	アスミック	
	化学者ハリーの波乱万丈	ACT	¥8,900	アルトロン	
	マジックジョンソンのスーパー スラム ダンク	SPG	¥8,900	ヴァージンゲーム	P
	サンリオワールド スマッシュボール!	ACT	¥6,980	キャラクターソフト	P
	魍魎戦記 MADARA2	RPG	¥9,800	コナミ	B
	全日本プロレス	SPG	¥9,800	メサイヤ	P
7月23日(金)	ウイングコマンダー	STG	¥9,800	アスキー	P
	メガロマニア 時空大戦略	SLG	¥12,800	イマジニア	P M
	スーパーバック・トゥ・ザ・フューチャーII	ACT	¥9,000	東芝EMI	P
	スーパー・ジェームスボンドII	ACT	¥8,800	ビクターエンタテインメント	
7月30日(予)	美少女雀士スーチーパイ	ETC	¥9,700	ジャレコ	P
	大爆笑人生劇場 ドキドキ青春編	ETC	¥8,800	タイトー	
7月上旬	ワールドサッカー	SPG	¥9,500	ココナッツジャパン	B
7月中旬	パティームーン	ACT	¥8,900(予)	バリエ	
7月下旬	スーパー競走馬 風のシルフィード	SLG	価格未定	キングレコード	B
	スーパーF1 サーカス2	RCG	¥9,500	日本物産	B
	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	ACT	¥9,500(予)	バンダイ	
	第3次スーパーロボット大戦	SLG	¥9,800(予)	バンプレスト	B M
	宇宙の騎士 テッカマンブレード	ACT	¥8,800(予)	ベック	
7月予定	TRIFF 大西部アニマルの秘宝	SLG	価格未定	サイクロン	B
	聖剣伝説2	RPG	¥9,800	スクウェア	B
	東尾修監修 スーパープロ野球スタジアム	SPG	¥8,900(予)	徳間インターメディア	B
	バトルドッジボールII	SPG	¥9,600(予)	バンプレスト	P
	ソニックウィングス	STG	¥8,800(予)	ビデオシステム	
	バズー! 魔法世界	RPG	¥9,800	ホット・ビィ	B
	仮面ライダーSD 出撃!!ライダーマシン	ACT	¥8,800(予)	ユタカ・バンダイ	
8月5日(木)	スーパー信長の野望 全国版	SLG	¥8,800	光栄	B M
8月6日(金)	ソード・ワールドSFC	RPG	¥9,800	T&Eソフト	B
	Jリーグサッカー プライムゴール	SPG	¥8,500	ナムコ	P
	大仁田 厚 FMW	SPG	¥9,800	ポニーキャニオン	
8月10日(火)	スーパー競馬	SLG	¥9,700	アイマックス	B
	ラプラスの魔	RPG	¥9,800	やのまん	B
8月25日(予)	サラブレッド ブリーダー	SLG	¥9,700	ヘクト	B
8月27日(予)	樹帝戦記	SLG	¥9,600(予)	エニックス	B
	熱血バレーボールニッポンチャチャチャ	SPG	¥8,800(予)	パック・イン・ビデオ	
8月上旬	ワールドヒーローズ	ACT	¥9,800(予)	サンソフト	
8月下旬	美少女戦士セーラームーン	ACT	¥9,800(予)	エンジェル	
	エックスゾーン	STG	¥6,500	ケムコ	
	スーパーカジノ シーザースパレス	ETC	¥8,920	ココナッツジャパン	P M
	MOTHER2 ギーグの逆襲	RPG	価格未定	任天堂	B
	マリオとワリオ	ACT	¥6,800	任天堂	M

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
8月下旬	新日本プロレスリング 超戦士 IN 闘強導夢	SPG	¥9,800(予)	バリエ	
	トリネア	A・RPG	¥9,800(予)	やのまん	B
8月予定	MVPベースボール(仮称)	SPG	¥8,800(予)	アクレイムジャパン	
	キネシス	PZG	価格未定	アルトロン	B M
	スーパースラップショット	SPG	¥8,500	アルトロン	P
	SD飛龍の拳	ACT	¥9,500	カルチャーブレーン	P
	スーパーチャイニーズワールド2	A・RPG	¥9,500	カルチャーブレーン	B
	くにおくんのドッジボールだよ全員集合!	SPG	¥9,600(予)	テクノスジャパン	B
	ヒューマンベースボール	SPG	¥8,600	ヒューマン	B
夏予定	ニトロパンクス マイトヘッズ	ACT	¥8,800	アイレム	
	ユートピア	SLG	¥9,500	EPICソニーレコード	B M
	激突弾丸自動車決戦 バトルモービル	ACT	価格未定	システムサコム	
	餓狼伝説2 新たなる闘い	ACT	¥9,980(予)	タカラ	
	熱血バレーボール	SPG	価格未定	パック・イン・ビデオ	
	スーパーパワーリーグ	SPG	価格未定	ハドソン	B
	トールキンの「指輪物語」	RPG	価格未定	ロジーク	B
9月17日(金)	ファイナルセット	SPG	¥8,500(予)	フォーラム	P
9月19日(日)	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	RPG	¥9,600	チュンソフト	B
9月24日(予)	アークススピリッツ	A・RPG	¥8,900(予)	サミー	P
9月中旬	スーパー3Dベースボール	SPG	¥12,800 (予)	ジャレコ	B
9月下旬	ウインングポスト	SLG	価格未定	光栄	B
9月予定	お茶の間伝説	ETC	価格未定	I・G・S	B
	ソルスティスII	A・RPG	¥9,500	EPICソニーレコード	B
	NFLフットボール	SPG	価格未定	コナミ	
	ダライアスフォース	STG	価格未定	タイトー	
	遥かなるオーガスタ2	SPG	¥9,800	T&Eソフト	B
	クラッシック・ロード	SLG	価格未定	ビクターエンタテインメント	B
	ホーリーストライカー	ACT	¥8,800	ヘクト	
	課長 島耕作 ザ・スーパービジネスアドベンチャー	AVG	¥9,800(予)	ユタカ・バンダイ	B
10月15日(金)	将棋 風林火山	ETC	¥8,800	ポニーキャニオン	B M
10月22日(予)	ラストショット	SLG	¥9,500(予)	サミー	P M
10月下旬	超時空要塞 マクロス(仮称)	STG	¥8,800(予)	バンプレスト・ザムス	
10月予定	ZOOL	ACT	価格未定	インフォコム	B
	装甲騎兵ボトムズ	ACT	¥9,800(予)	タカラ	
	Soul&Sword	RPG	¥9,800(予)	バンプレスト・ザムス	B
	鉄腕アトム(仮称)	ACT	¥8,800(予)	バンプレスト・ザムス	
11月5日(金)	アクタリオン	RPG	¥8,900	テクモ	B
11月19日(金)	トップレーサー2	RCG	価格未定	ケムコ	P
11月下旬	実戦パチスロ必勝法(仮称)	ETC	価格未定	サミー	
	アレサ	RPG	¥9,800(予)	やのまん	B
11月予定	夢幻の如く	RPG	¥9,800	インテック	B
	クールスポット	ACT	¥8,900	ヴァージンゲーム	
	龍虎の拳	ACT	¥9,800	ケイ・アミューズメント	
	ミラクルガールズ	ACT	¥8,800(予)	タカラ	
	銅鑼王2(仮称)	ETC	価格未定	パウ	
	フォーチュン・クエスト	ETC	¥9,600(予)	バンプレスト・ザムス	B
秋予定	シェラザード伝説 黄金の帝国	RPG	価格未定	カルチャーブレーン	B
	デザートファイター	STG	¥9,800(予)	セタ	B
	モンスターメーカー3(仮称)	RPG	価格未定	ソフエル	B
	ダウンタウン熱血べーすぼーる物語 野球で勝負だくにおくん	SPG	¥9,800(予)	テクノスジャパン	
	Jリーグヒーローズ(仮称)	SPG	価格未定	ハドソン	
	雀獣学園(仮称)	ETC	¥8,900(予)	バリエ	
	中嶋悟監修 スーパーF-1ヒーロー2	RCG	¥9,800(予)	バリエ	B
	ランセイバー	ACT	¥8,500(予)	ホリ電機	
	ジミーコナーズのプロテニスツアー	SPG	価格未定	ミサワエンターテインメント	P
12月22日(水)	スーパー・ドラッケン(仮称)	RPG	価格未定	ケムコ	B
12月予定	スーパー究極ハリキリスタジアム	SPG	価格未定	タイトー	
	キング・オブ・ザ・モンスターズ2	ACT	¥9,800(予)	タカラ	
	スーパー人生ゲーム	ETC	¥9,800(予)	タカラ	
	北斗の拳7(仮称)	ACT	¥9,700	東映動画	
	エースをねらえ!	SPG	価格未定	日本テレネット	
	バトルガールズ(仮称)	ETC	価格未定	パウ	
	ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦	RPG	¥9,800(予)	バンプレスト	B M
	剣勇伝説 YAIBA	A・RPG	¥9,800(予)	バンプレスト	B
2月中旬	G2 ジェノサイド2	ACT	価格未定	ケムコ	

リスト

記号
B：バックアップ
P：パスワード
M：マウス

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
冬予定	バトルZEQUE伝	ACT	価格未定	アスミック	B
年頭	歌舞伎町リーチ麻雀	ETC	価格未定	ポニーキャニオン	B
発売日未定	鉄道王 レールロードタイクーン	SLG	¥12,800	I･G･S	B
	スーパー将棋2(仮称)	ETC	価格未定	アイマックス	B
	スーパー麻雀2(仮称)	ETC	価格未定	アイマックス	B
	R-TYPEⅢ	STG	価格未定	アイレム	
	大工の源さん(仮称)	ACT	価格未定	アイレム	
	スーパーフルメタル	SLG	¥8,800	アクレイムジャパン	B
	T-2 ザ･アーケードゲーム	STG	価格未定	アクレイムジャパン	M
	鋼鉄の騎士2(仮称)	SLG	価格未定	アスミック	B M
	シヴィライゼーション(仮称)	SLG	価格未定	アスミック	B
	KABUKI ROCKS	RPG	価格未定	アトラス	B
	レッド･オクトーバーを追え！	STG	価格未定	アルトロン	
	ラスベガスドリーム	ETC	価格未定	イマジニア	B M
	ドラゴンクエストⅠ･Ⅱ	RPG	価格未定	エニックス	B
	はた山ハッチのパロ野球ニュース！実名版(仮称)	SPG	価格未定	エポック社	B
	アラジン	ACT	価格未定	カプコン	
	ﾏｽﾀｰｵﾌﾞﾓﾝｽﾀｰｽﾞ 大魔王ｶﾞｲｱの誕生	SLG	価格未定	カプコン	B M
	飛龍の拳スペシャル スーパーファイティングウォーズ(仮称)	ACT	価格未定	カルチャーブレーン	P
	がんばれゴエモン 奇天烈将軍マッキネス	ACT	価格未定	コナミ	
	スーパーノバ	STG	価格未定	コピアシステム	
	サンダーバード 国際救助隊出動せよ!!	ACT	価格未定	コブラチーム	
	将魔	ACT	価格未定	サミー	
	高校サッカー 全国制覇の夢	SPG	¥8,000(予)	サンソフト	
	ノスフェラトゥ	ACT	¥9,500	セタ	
	時空戦記SIEN(仮称)	ACT	価格未定	ダイナミック企画	P M
	アミュージングドリーム	RPG	価格未定	タカラ	B
	ザ･ラストバトル	RPG	価格未定	テイチク	B
	戦国伝承	ACT	価格未定	データイースト	
	キーパー	PZG	価格未定	DATAMポリスター	
	COTTON 100%	STG	価格未定	DATAMポリスター	
	テクモスーパーボール(仮称)	SPG	価格未定	テクモ	B
	ザ･ソードマニアック	ACT	価格未定	東芝EMI	
	超ゴジラ	ACT	価格未定	東宝	
	らんま1/2 朱猫団的秘宝	RPG	¥9,800(予)	東宝/小学館ﾌﾟﾛﾀﾞｸｼｮﾝ	B
	イースⅣ MASK OF THE SUN	A･RPG	価格未定	トンキンハウス	B
	マサカリ伝説金太郎RPG編	RPG	価格未定	トンキンハウス	B
	エイトアワーズ(仮称)	RCG	価格未定	ナムコ	
	幽☆遊☆白書(仮称)	RPG	価格未定	ナムコ	B
	新･桃太郎伝説	RPG	価格未定	ハドソン	B
	ヴェルヌワールド(仮称)	RPG	¥9,800(予)	バンプレスト･ザムス	B M
	フェイスボール2000	STG	価格未定	BPS	
	サンサーラナーガⅡ	RPG	価格未定	ﾋﾞｸﾀｰｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	B
	雲にのる	ACT	価格未定	ヘクト	
	デバステイター	ACT	価格未定	マイクロワールド	
	バトルトード	ACT	価格未定	メサイヤ	
	サージェント･サンダース･コンバット	SLG	¥9,800	ヨネザワPR21	B M

絶賛発売中!!
新時代ハイパーノベル
電撃文庫

漂流伝説
クリスタニア①
水野良　イラスト●うるし原智志
定価540円(税込)

瑠璃丸伝①
〜当世しのび草紙〜
松枝蔵人　イラスト●池田恵
定価520円(税込)

極道くん漫遊記外伝
聖マリア修道院の怪談
中村うさぎ　イラスト●桐嶋たける
定価520円(税込)

ダーク・ウィザード
〜蘇りし闇の魔道士〜
寺田憲史　イラスト●豊増隆寛
定価540円(税込)

発売／主婦の友社　発行／メディアワークス

FAMICOM

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	形態
6月11日(金)	マイティファイナルファイト	ACT	¥6,500	カプコン	
6月19日(土)	Jリーグ ファイティングサッカー	SPG	¥7,900	I･G･S	
6月中旬	パチ夫くん5	ETC	¥8,500	ココナッツジャパン	B
7月9日(金)	うしおととら 深淵の大妖	RPG	¥7,800(予)	ユタカ･バンダイ	B
7月23日(金)	ぷよぷよ	PZG	¥5,900	徳間インターメディア	
7月下旬	甲竜伝説ヴィルガスト外伝	A･RPG	¥8,000	エンジェル	B
8月上旬	大工の源さん2 赤毛のダンの逆襲	ACT	¥6,500(予)	アイレム	
	ドラゴンボールZ外伝	RPG	¥7,800	バンダイ	B
10月予定	アルマジロⅡ	ACT	¥6,900	I･G･S	
秋予定	ロックマン6	ACT	¥7,800(予)	カプコン	
冬予定	RPG人生ゲーム	RPG	¥7,800(予)	タカラ	B
発売日未定	少年魔術師インディー	RPG	¥7,900	I･G･S	B
	オーバーロード	SLG	価格未定	アルトロン	
	レッドオクトーバーを追え！	STG	価格未定	アルトロン	
	ZARK･LEGEND 大魔王ザーク伝説	ACT	¥7,800	J&U	
	スペースオペラ 大いなる神々	RPG	価格未定	ソフトウェア興業	B
	グローブビート	ACT	価格未定	タイトー	
	ハリキリバレー	SPG	価格未定	タイトー	
	マサカリ伝説金太郎アクション編	ACT	価格未定	トンキンハウス	
	FC原人	ACT	価格未定	ハドソン	
	フィリックス･ザ･キャット	ACT	価格未定	ハドソン	
	ろくでなしブルース	ACT	¥7,800(予)	バンダイ	
	なかよしといっしょ	RPG	価格未定	ユタカ･バンダイ	B

電撃スーパーファミコン 第11号は 6/25(金)発売

★ 次号予告 ★

次号は、24頁増の全208頁特大号。スーパーマリオコレクション大特集やトルネコの大冒険、聖剣伝説2など話題のゲーム情報が満載。付録はお待ちかねの丸ごと一冊ストⅡターボ!!

※予告のタイトルや内容は、一部変更になることもあります。

STAFF

Chief Editor……塚田　正晃
Senior Editors……渡部　雅人／長谷川　真
Managing Editor……太田　宏
Editorial Desk……甲田　秀昭
Editors……佐藤　晴美
後藤　勇／中村　敏彦／小坂　淑恵
岡本　敦行／伊藤　量子／本多　昇
Contributing Editors……柳沢　孝文
羽岡　義晴(NONPOPS)／じゃすみん徳田
日比野清隆／狩谷　淳／野口　豊
Writers……小峯　徳司／大竹　雅法
山本　裕司／藤井　大輔(NONPOPS)／堀　慎二郎
梅田　格／小我恋次郎／渡辺　浩弐／荒井　秀雄
三須　隆弘／田島　勝／恩田やよい／奥村　裕子
浅田　実／中里　一雅／戸塚　義一／鳥井　康江
森村　来美／広瀬　絵美／MULTIPLIES／千葉　達也
Photographers……中村　英良／外崎　久雄
Designers……12 to 12／アトム・スタジオ
I'LL PRODUCTS／クロップ・ハウス／斉藤　和代
ディレクション・ナカ／サーティーツー／ホットスペース
Illustrators……九月姫
中野　豪／杉山　真理／かんなたかし
しろー大野／パディ小暮／岩瀬さとみ／鶴見としゆき

EDITOR'S NOTE

早いものでもう10号。おかげさまで『電撃スーパーファミコン』も順調。はせがーの結婚式も終わり、今の私の心配事は甲田の嫁さん捜しだけだ㊎

アンケートは恐ろしいものだ。得票が少ないと、どんなに一所懸命作った企画もパァ。第2弾も出せなくなる。だからよろしくね。（付録班のⓀ）

私の手には3つのタコがあります。1つがペンダコ。2つ目が牌ダコ。さて両手親指の第1関節にあるタコは何でしょう？　正解者には賞品あり㊥

昨日、式を挙げました。いやあ、あーた。疲れるの何のって。私は断言します。結婚するヤツはみーんな偉い！　読者諸君も頑張るように。　はせ

他の編集部に異動になりました。私は引退しますが栄光のＳＦＣは永遠に不滅です。近いうちに別の電撃でお会いしましょう。(嗚呼、決まり文句)㊛

新人クンが4人も入った。みんな経験を積んだ優秀者ばかり。よその編集部で成長したところをさらってくるウチの編集部ってカッコウみたい。㊝

アイルランドのパブでW杯の予選を見た。ギネスと店の親父のおごりのハムサンド片手に、パブは大盛りあがり。こんなサッカーもいいもんだ。㊖

桑田よ、「連勝ストッパー」の汚名返上だ。やっぱり桑田で勝てないと、今年の巨人はツライ。あとは駒田の調子がよくなればいうことないけど…㊥

5月に発売された『セプテントリオン』は楽しい！ＡＣＴでこんなにドキドキしたのは久しぶり。可能性を感じさせてくれるゲームです。㋙

夢を見た。柿ピーを食べてたら、女(正体不明)がピーナッツをボクの×××(下品)に、つっ込んだ。もう痛いのなんの。誰か夢判断してください。㋔

10年来の友人、しょーじ君とあゆむ君が社会人になりました。おめでとー!!　どちらも誰もが知ってる会社にお勤め…うちの会社も有名にな〜れ㊐

隣の甲田さんの机の上に鯨の置物がある。給食の鯨のオーロラソース和えを思い出してお腹が鳴る。美味だったなあ……。(捕鯨再開を祈る編集・㊍)

電撃王 7月号 絶賛発売中!!

電撃PCエンジン 7月号 絶賛発売中!!

電撃メガドライブ 第3号 絶賛発売中!!

月刊電撃コミック GAO ガオ 7月号 絶賛発売中!!

ライター募集中!!

3度のメシよりゲームが好き。ゲームの事にはちょっとうるさい。雑誌関係の仕事をしてみたい。なあ〜んて人に大朗報!!

電撃では、スーパーファミコン、ファミコンをはじめ、ＰＣエンジン、メガドライブなどのゲーム攻略法やゲームレビューが書けるライターを大募集中です(18歳以上で都内近郊在住者に限ります)。人より先に新作をプレイできて文章の勉強にもなり、その上お金までもらえる。こんなステキな仕事を希望する方は、①最近プレイしたゲームの紹介(1200字以内)②履歴書(写真貼込み)を同封の上、電撃スーパーファミコン編集部ライター募集係まで封書でご応募ください。

※電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先は

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル
電撃スーパーファミコン編集部『〇〇〇』係

電撃スーパーファミコン

※ファミリーコンピュータ、ファミコン、スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

第10号　1993年6月25日　定価490円(税込)

発行所　メディアワークス
住　所　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
電　話　(編集部)　03(5276)2432
　　　　(広告部)　03(5276)2435
発売元　主婦の友社
住　所　〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電　話　(営業)　03(3294)1137
印刷所　大日本印刷株式会社
雑誌コード　26394-6/25

©Media Works 1993
Printed in Japan
※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

※ゲームの内容に関してのご質問は一切受け付けておりません。ご了承下さい。

スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
SETA
壮大なシナリオ。
新新な戦闘システムでおくる超大作RPG。
新たなる光の戦士の旅立ち。
シルヴァ・サーガ2
Silva Saga II
容量 16MBIT＋64KSRAMB.B.
定価 9,800円(税別)
6月25日(金)発売
○アニメーションに注目！アイコンバトル。
味方パーティのコマンド入力はすべてアイコン処理。敵味方の攻撃、魔法効果、ダメージなどをすべて視覚表現！
めずらしいガラスが
はめこまれている
RPG
○大好評の傭兵＆神像システム。
主人公パーティーと傭兵、神像パーティーの3チーム制。総勢12人の大所帯が4人づつ3交替で強敵に立ち向かう。
株式会社セタ 〒143 東京都大田区西馬込2-1-15 K.S.T.BLD.2F TEL.03-3778-6311(ユーザーサポート電話)
©1993 SETA/YUTO RAMON

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

ホットなゲーム情報をおくるぞ! ケムコ帝国 EMPIRE OF KEMCO

電撃スペシャル・エディション No.1

電撃スーファミのファンに、はじめまして! ケムコの新作ゲーム情報をおとどけする「ケムコ帝国」の増刊号です、よろしく!

ケム帝の野望とは!

創刊以来、ぐんぐん人気アップの電撃スーパーファミコン(よいしょッ!)に突然、見開き2ページの独立宣言である。知らないヒトは知らないだろうが、この「ケムコ帝国」とは、ケムコのゲームを買ってアンケート・ハガキを送ると、もれなく配達される。いわば、ケムコ・ファンの情報誌なのである。だが、もっと多くの良い子に会いたい!&ケムコ帝国が繁栄したい!この野望をもとに、電撃スーファミに進出したのだ。これから10連発シリーズでケムコ帝国をご紹介するので、どうぞ、いじめないで。よろしく頼むぞ!

燃える対戦レース TOP RACER2

トップレーサー2
■スーパーファミコン用ソフト/対戦レース
■11月発売予定/価格未定

俺の前にライバルはいない。

走りをきわめた待望の第2弾、開発絶好調!

TOP RACER 2 トップレーサー2

迫力のフル画面表示に、
超リアルなグラフィック。
多彩なレース・コンディションで、
さらにレースは激しく、ハードになった。
この興奮に追いつく、ライバルはいない。

日米同時発売なり!これはアメリカ版のイラストね。

日本&海外で、レース・ファンの絶賛を集めたトップレーサーに待望の第2弾が登場!「前作のウィナー(勝利者)におくる、愛の挑戦状ですッ」などと、ケムコ関係者は生意気をほざいているのだ。

よーし、そこまで言うのなら。どれだけグレードアップしたのか、証拠を見せてみれ!

●

ハイ!自信満々のケムコ開発室から、アイリーン原ちゃんがご紹介しますよ。まず目につくのは1人用プレーのフル画面表示ねッ。従来にないスピード感と、スムーズな動きをしっかり体感してください。前作の8か国32コースから、新作では16か国64コースに大盛りサービス!そのほか開発中の画面もお見せしちゃうから、楽しみに発売を待っててね』

■画面がデカイ!
1人プレーはフル画面表示になるのだ。

■多彩なレース・コンディション
雪が降り、霧も流れる、リアルなビジュアル。

●

おお!なんだかスゴイ気がする、もっと見せて欲しいがページはないぞ。こうなりゃ次回は、ドドーンと特集してしまうからな。

Published under license from GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD. ©1993 GREMLIN and are trademarks of GREMLIN, and are used with permisson. All rights reserved. ©1993 KEMCO

超サイバー・アクション
G2.ジェノサイド

「あいつがやって来た！」いきなり叫んだのはケムコ帝国編集部のメンバー、別名マック左門だ。笑撃にみちた彼の突撃ルポを見よ！

私がマック左門である。このゴキゲンなイラストは、なんとアメリカ版スーパーNESのパッケージだ。青い目のゲーマーも、びっくりしておシッコちびりそうになった、熱血のアクション・ゲームである。もっとも開発中のため、最後までプレーできずに助かったとも聞いている。そこでだ！ ケムコの開発室に直撃インタビューをしてみたのだ。

—なんだってアメリカ版が先なんだい？
—たまたま、うちのボスがアメリカに行ったもんで。つい宣伝してきちゃったんです。
—じゃ、日本のスーファミの方が！
—もちろん、日本のファンが優先ですよ。X68000で発売されたときから、ぜひ移植して欲しいって声が多かった作品ですから。

●

開発中のジェノサイドをプレーしてみたが、ヤッパすんごい！ プレーヤーはトレーシーと呼ばれるロボットに乗るんだが、この動きが実にスムーズなのだ。プラズマの剣で、敵をなぎ倒すのが快感！ ギュンギュン鳴る効果音がイカス！ 背景のグラフィックも、しっかり描きこんだSF&サイバー空間。3つの難易度が選べるから、ちょっとヌルめのキミもぜひ挑戦して、この熱血アクションを体験して欲しいぞ！

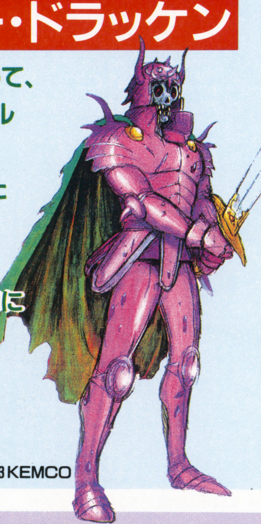
●

G2.ジェノサイド
■スーパーファミコン用ソフト／アクション
■11月発売予定／価格未定

次回予告！ しぶるケムコの開発室から、ごーいんに画面写真を持ち出して、みんなに紹介するからね。期待して、待つように。それじゃバイビー！

3DアクションRPG
スーパー・ドラッケン

スーファミで初めて、360度スクロール&3Dの世界を体験させてくれたドラッケン！いよいよアクションRPGになって新登場だ。



©1993 INFOGRAMES/©1993 KEMCO

ポリゴンの三次元表現をパワーアップして、大胆に変身だ！

今年はポリゴン元年だあ、という声も聞くけど。ドラッケンは2年も前に、ポリゴン画ぐりぐりの3D表現をやったのだ。エッヘン！ そして、エンディングで暗示された続編が、いよいよ出る！ 現在、ケムコの開発室が発表したポイントをまとめると次のとおりなのだ。

■アウトサイドのポリゴン強化

前作は城や森にぶち当たり、沼に沈むなどの演出があったが。新作は、さらにポリゴンを強化して地形を立体的に表現するのだ。

■移動中にもイベント出現

スーファミの処理能力の限界から、イベントはダンジョン内だけだったが。任意のポイントに書込画面を設定することで、移動中にもイベント出現／で盛り上がるのだ。

■戦闘はアクションに

前作のパーティ方式で、コマンド選択による戦闘から、新作では一人の主人公によるアクション型へ！ 武器による攻撃のほか、ど派手な魔法や必殺技も登場するのだ。

まだまだ続く「スーパー・ドラッケン」の最新情報、次回も楽しみにしておくれ！

●

スーパー・ドラッケン
■スーパーファミコン用ソフト／RPG
■12月発売予定／価格未定

ただいま読者募集中！

ケムコの最新ゲーム情報誌「ケムコ帝国」をご希望の方に無料でお送りいたします。
●ハガキにご氏名、ご住所、年令、学年(職業)を書いて、つぎの応募先までどうぞ。

〒737 広島県呉市中通2-1-26
コトブキシステム株式会社
ケム帝読者募集係

スーパーファミコンに期待の新作、ぞくぞく登場！

■7月2日発売／アクション	ファースト・サムライ
■11月発売予定／対戦レース	トップレーサー2
■11月発売予定／アクション	G2.ジェノサイド
■12月発売予定／アクションRPG	スーパー・ドラッケン

ケムコテレホンサービス
北海道011-221-2698
関東03-5269-9381／中部052-581-2340
近畿 06-885-5225／中国0823-24-9999
四国0899-45-0346／九州092-471-0700

お問い合わせは
☎(0823)21-3300コトブキシステム株式会社
〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号

KEMCO

電撃スーパーファミコン 第10号 定価490円 (本体価格476円)
●発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 TEL. 03(5276)2432[編集]
●発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL. 03(3294)1137[営業]
●発行人/佐藤辰男 ●編集人/塚田正晃

8/25(水)・26(木)

応募者の中から抽選で
1,000組(2,000枚)
映画スーパーマリオ
のチケットプレゼント

テレビ東京
「スーパーマリオクラブ」
公開録画がやってくる!
※26日(木)のみ

会場
晴海・東京国際
貿易センター 東館
ご招待券をお持ちでない方は、
入場できません。

ペアで10,000組
20,000名様
ご招待
応募者多数の場合は、
抽選とさせていただきます。

Ⓒ1993 Nintendo

ファミリーコンピュータ、ファミコンは、任天堂の商標です。

あの話題の新作ソフトにチャレンジ!超とっておきの2日間!

ファミコン スペースワールド'93

●募集期間:1993年6月1日(火)〜7月20日(火) 当日消印有効
●応募方法:官製ハガキに住所、氏名、年齢、学年、電話番号を記入のうえご応募ください。※ただし、小学3年生以下のご入場は、必ず保護者の同伴が必要です。
●あて先:〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱20号 初心会 ファミコンスペースワールド'93係
●発表:招待券の発送をもって、発表にかえさせていただきます。※なお、招待希望日の指定はできません。
●主催:初心会●後援:任天堂株式会社

T1026394060498
ⒸMedia Works 1993 第三種郵便物認可 平成5年6月25日発行
印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌26394-6/25

電撃スーパーファミコン No.10
ストリートファイターIIターボ・聖剣伝説2 最新情報